3. ÅRGANG – MAJ/JUNI 1987 – KR. 29,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

PULS:
BATMAN II
OG ET HALVT HUNDREDE ANDRE NYE SPIL

TOP SECRET:
NYE 007-SPIL

KÆMPE-PIRATER:
DE KOPIERER SPILLEHALS-MASKINER

VIND:
EN KOMPLET SAMLING MASTERTRONIC-SPIL

AFSLØRING:
SOFTWARE-FIRMAERNES PLANER FOR '87 og '88

EKSTRA:
UDVIDET ARCADE ACTION AID
ALLE DE NYE POKES

TÆT PAKKET MED SPIL TIL
COMMODORE, AMSTRAD OG SPECTRUM

Tim Hayward

FORÅRSHUMØR

Quicksoft er i forårshumør og sætter derfor alle priserne på Ocean ned. Cass. 149,-/Disk 238,-









The Great Escape
Året er 1942 og krigen er brudt ud. Du sidder i en fangelejr, hvor det eneste der er at gøre, er at flygte, men det kræver planlægning. Der er mange ruter og hver rute byder på forskellige former for udstyr. Det er ikke nemt, da lejren er bevogtet.
CBM, AMS, SPECTRUM cass. kr. 149,00 disk 238,00.

Arkanoid
Det bedste rumspil i nyere tid. Moderskibet er sprængt i stykker og du styrer rumskibet Vanus. Med din dygtighed skal du undgå en energibolt og ramme nogle farvede sten. Det er et spil, som vil teste dine færdigheder. Brug Joy-Joy Stikket og succesen er hjemme.
CBM, AMS cass kr. 149,00, disk kr. 238,00.

Topgun
Så du filmen, en fantastisk kærlighedsaffære, een mands kamp mod naturens kræfter, manden vinder. Du og en kammerat kan gøre de samme erfaringer ved at spille dette spil. Kæmp enten mod computeren eller mod din kammerat. Livet er hårdt, må den bedste mand vinde . . .
CBM, AMS cass kr. 149,00, disk kr. 238,00.

Joy-Joy stick

Joy-Joy stick, er det mest solide håndtag til dit ''URIDUM'' rumskib, din marathonløber eller din racerbil. Du mærker et sug i maven, når din spillehånd smelter sammen med joysticket, og du på ny udkæmper en sej kamp for menneskeheden.
– Med Joy-Joy stick kan du bare spille, spille og spille . . .

Joy-Joy stickets succes skyldes:

- 6 gennemtestede microswitches
- 4 solide fire-knapper
- 4 kraftige sugekopper
- Effektiv og hurtig autofire-funktion
- 1,5 meter ledning
- Lækkert design
- 12 måneders garanti, for ekstra tryghed.



198,-
Vejl. udsalg incl. moms

QUICKSOFT

intet salg til private

Quicksoft oplyser nærmeste forhandler på telf. 01 24 12 33

Næste nummer af "SOFT"
er på gaden den 18. juni

SOFT


Quartet/s. 48.


Enduro Racer/s. 48.

Action, atter en gang!
Ja, du har endnu en gang fæstnet dine monitorbestrålede pixelsuger-øjne på et frisk nummer af Danmarks eneste software-magasin. Og er det action, du søger, er du ikke gået forgæves.
Vi har nemlig hevet joystickene frem fra skuffen og plugget dem i port II. Med andre ord: Også vi er godt rustede til en solid omgang action på allerhøjeste tempo.
Hvadenten det drejer sig om en god gang gearing overskrævs på motorcyklen, en lille heftig shoot 'em up i det ydre rum eller sågar et trip i Audi'en med det seneste 007-spil "The Living Daylights" - SOFT er med dig all the way...
Der er action på drengen: Hvem gider tælle til tre, når man kan trykke på Fire!

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Christian Martensen
Lars Merland
Claus Leth Jeppesen
Jacob Heiberg
Bjørn Christ
Hannibal Brennum
Hans Henrik Bang

Redaktion:
"SOFT"
Forlaget ny elektronik
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-912833
Postgironr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Produktion:
Haslev Fotosats
Bergholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Niels Ingemann
Grafisk Design

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Annoncer:
Henrik Bang
heba-freelance
01 62 15 77

Abonnement:
Tlf. 01-912833
Et årsabonnement koster kr. 164.-

ISSN-nummer:
0109-9523

Spørgsmål vedr. programmer i "SOFT" bedes rettet til programekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-912833.

Spil testet i "SOFT" findes ofte til andre computere end netop det mærke, de er tester på. Her kan udførelsen og detaljer dog variere, hvorfor karaktererne givet kun gælder for det spil, i den udførelse, det er testet på den angivne maskintype.
Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer. Et 11-tal til f.eks. Spectrum er derfor ikke det samme som til f.eks. Amstrad, hvor sidstnævnte vil være mærkbart bedre.
Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere o.a.

DANMARKS STØRSTE TASTE-IND BLAD

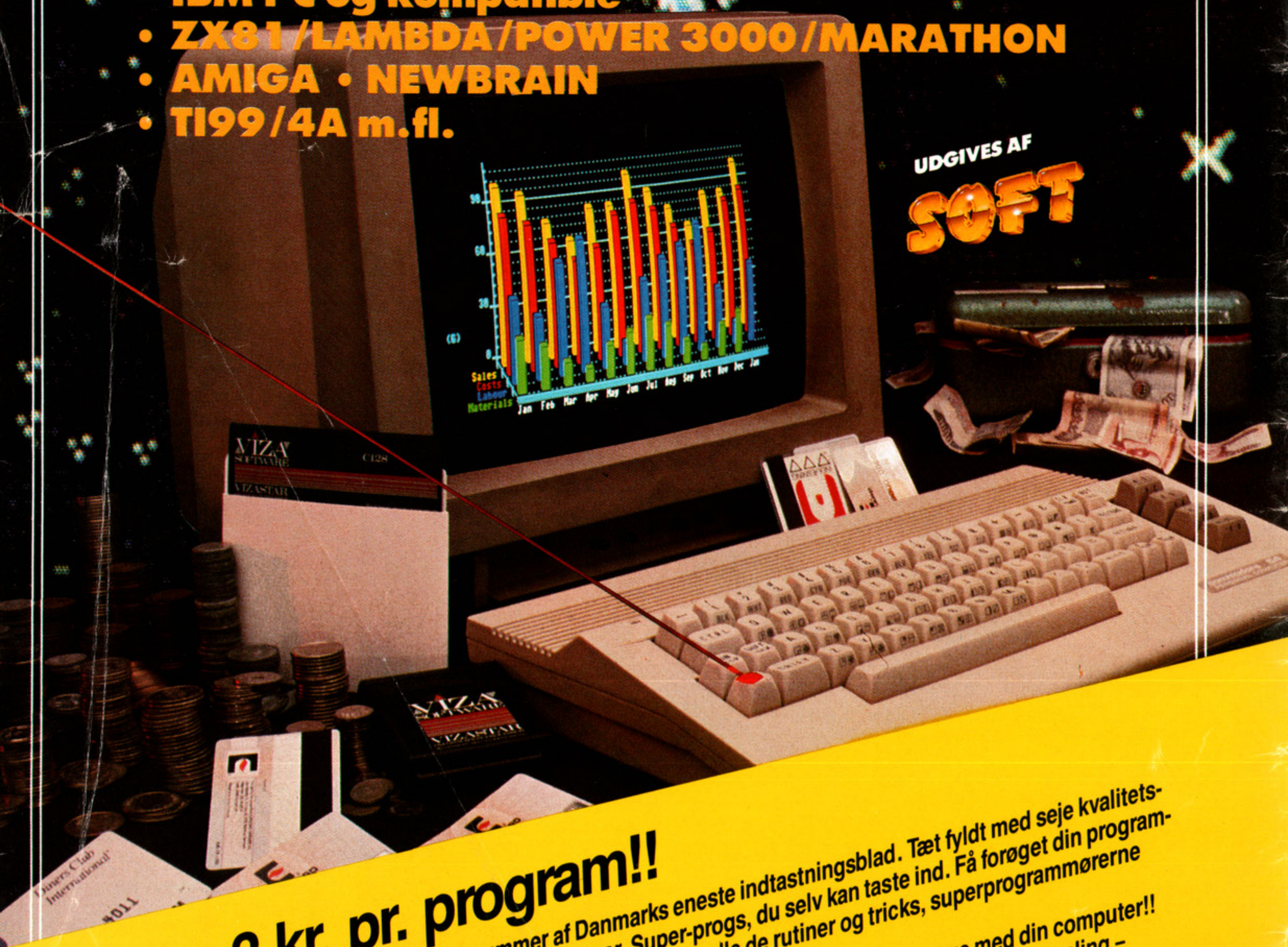
NR. 2/87 - KR. 34.85

TAST!

Færdige programmer til:

- COMMODORE 64/128 • AMSTRAD • SPECTRUM
- VIC–20 • COMMODORE 16/+4
- IBM PC og kompatible
- ZX81/LAMBDA/POWER 3000/MARATHON
- AMIGA • NEWBRAIN
- TI99/4A m.fl.

UDGIVES AF **SOFT**



Under 2 kr. pr. program!!

Det nye ''TAST'' er på gaden! Et splinternyt nummer af Danmarks eneste indtastningsblad. Tæt fyldt med seje kvalitetsprogrammer fra forside til bagside. ''TAST'' er kun listninger. Super-progs, du selv kan taste ind. Få forøget din programsamling med kvaliware til netop DIN datamat. Og lær samtidig lidt om alle de rutiner og tricks, superprogrammørerne benytter sig af, når de skal skrive programmer i topklassen!

I dette nummer: Spændende action-topspil og sær-sektion med økonomistyring – . . . Tjen penge med din computer!!

Hent det nye ''TAST'' i kiosken eller bliv abonnent. Prisen er bare kr. 34.85 for en hel programsamling – det er under 2 kr. pr. program . . .

KUN med kvalitets-listninger!

SABOTØR nummer 2

Ninjaen er død, men hans søster er tilbage! Ja, det er naturligvis "Saboteur II" - et klart forsidehit - vi taler om.



Inde i kommando-centret, klar til at tage elevatoren.

Durell ved, hvordan man laver spil. Sådan påstår de i hvert fald selv, og vi er efterhånden ved at give det traditionsrige engelske firma ret. Om ikke andet efter "Saboteur II", deres seneste bud på en forside-smasher.
Som navnet måske mere end antyder, er spillet en efterfølger til "Saboteur". Her var du en ninja, der skulle stjæle en diskette, men nu er ninjaen død. Derfor skal du i Part II spille søsteren, en køn ninja-dame, som kun er opsat på een ting: At hævne brormand.
Spillet er - for at holde fanen højt og traditionerne i hævd skrevet af Clive Townsend. Og det er ikke småting, han har formået at presse ind i din computer...

På motorcykel

"Saboteur II" foregår på diktatorens ø, der består af mere end 700 skærmfulde grafik. Du skal ind i kommando-centret, der er bygget ind i et bjerg og fyldt med underjordiske gange og tunneller. Øverst til venstre er våben-forsyning og i bjergets højre side missilsiloen. I midten bygges der stadig, og der er kun een vej ud: Gennem en lang gang i bjergets nederste venstre del. En gang, der ofte er sikret med et elektrisk gitter.
På disketten, din bror stjal, lå et lille oversigtskort over bjerget og øen. Det skal du bruge på din natlige mission.
Først skal du i et lille svævefly glide ind over øen og lande, hvorefter du mellem bygningerne og de mange lange gange skal lede efter dele af et hulkort. Når du har samlet hulkortet, kan du demontere missilerne, hvorefter du i vild fart skal undslippe på motorcykel.

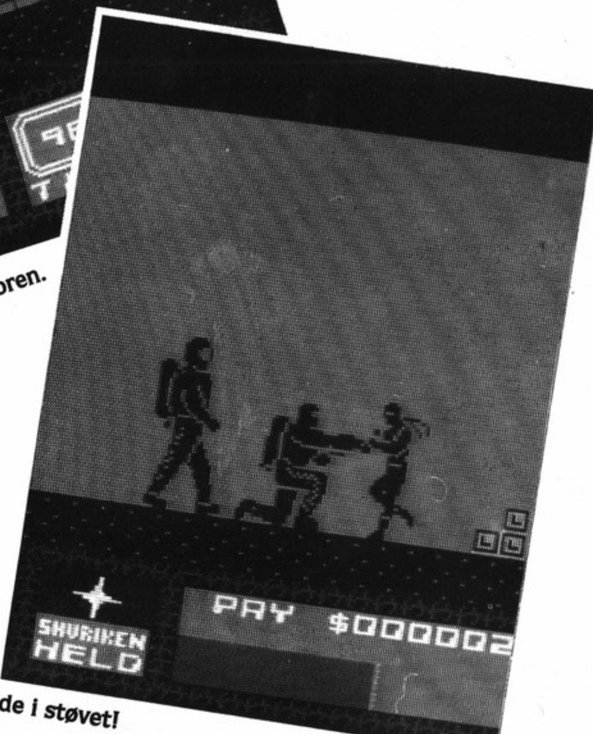
Pumaer- og androider

Hele natten er diktatorens kommandocenter bevogtet af vampyrflagermus, sultne pumaer og store androider med flamme-kastere! I centret skal du lede efter kassen, der vil kunne ses i din lille NEAR-skærm. Når du TAKE'r, kommer kassen ind i din HELD-skærm, og så kan du undersøge den nærmere. Er du heldig, finder du måske noget af et hulkort, og så tjener du penge (ses i dit PAY display). Du tjener også penge ved at dræbe pumaer eller android-vagter, ligesom det giver kasse at undslippe. Du skal i spillet gå nedad, så langt som muligt. Og er der ikke tid nok, kan du bruge elevatoren - så når du det sikkert. Når du kommer ned i bunden af bjerget, står der en motorcykel. Den bruger du til at blæse ud af alt rodet! Med 260 km/t.

Konklusion

Kunne du li' det originale Saboteur, vil du kunne li' 2'eren endnu mere. De gammelkendte stunts og styringseffekter er med, men både grafik og lyd er forbedret. Og så er der flere actionfyldte skærme at lege på.
Ingen tvivl: "Saboteur II" er lige til smørret. En klar forsidebasker...

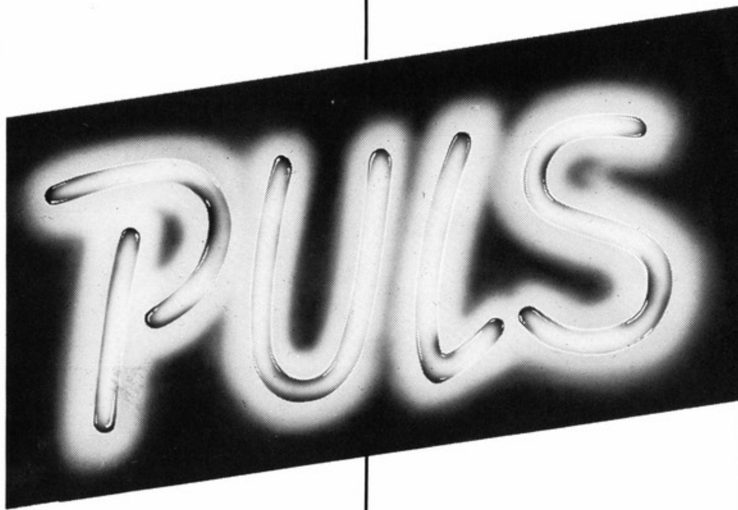
Rasmus Kirkegård Kristiansen



I "Saboteur II" må vagterne bide i støvet!



Når androiden sparker, kommer ninjaens søster med en lige venstre.



Drenge og piger, så er det om at kridte skoene og få fundet dirkestangen frem af skuffen - Nu har Razmuz, Heinrich og Morten SN igen hostet op med tonsvis af de fedeste nyheder fra hele underverdenen, oververdenen eller hvad, der er godt.

DET VIDSTE DU IKKE

I sidste nummer af **SOFT** kunne vi fortælle alle jer fladhovedede grødhoveder hvorfor i læser PULS. Det er da naturligvis fordi, det er den mest hotte suveræne og informative sektion i noget datablad overhovedet.
Dem, der er sprunget fra siden sidste nummers suve fornærmelser, har grød i hovedet, men Jer, der ved hvad det drejer sig om og altså stadig hænger på, skal godt nok lige have en opsang: Hvad er det for noget slattent o.s.v. bare at sidde og hænge over computeren uden noget egentligt formål. Du skal da ud og fortælle dine kammerater om det bedste, flotteste, mest hotte og klart mest suveræne datablad - nemlig vores eget lille nuseblad - SOFT. Er du klar over, at det ligger i kioskerne over hele landet? Det er vel nok værd at skænke en tanke. Der sidder garanteret masser af subsistensløse mennesker verden over, som faktisk mangler et varmt og godt blad at sove under. Så vær glad for, du har SOFT, og lad os så iøvrigt lige se at få sprøjtet nogle bit-friske nyheder ind i din slatne hjernemasse!



Eja! Nu kommer "Throne of Fire", direkte fra selveste Mike Singletons hånd.

HELT NY STRATEGI

Melbourne House, softwarehuset, der ved hvad det hele drejer sig om, ikke kun at månen drejer rundt om jorden, og at du drejer dit vækkeur op, men helt tørt og konstaterende - ved hvordan man laver et sejt computerspil (pyh!), har nu gjort det igen.
Throne of Fire er nemlig kommet.

Spillet kan spilles af en spiller - dig - og to computersimulerede spillere, eller to spillere og en computersimuleret spiller. Det er lavet af den ukronede konge indenfor strategisk software, **Mike Singleton**. Spillet er en klassisk tresidet magtkamp mellem skruppelløse prinser, sønner af den sene **kong Atherik**. I dette spil skal du have fat i et joystick, og så klarer computeren sin del.
Dette spil er både strategi og action. Mættet med alle former for nuancer og hvad Mike Singleton ellers kan finde på at krydre spillet med.
En ting kan vi love dig, du bliver aldrig træt af at spille Throne of Fire, spillet ændrer nemlig form for hver gang du spiller det. Ting har ændret sig, rum i slotte er andre steder, ting og dimser kan pludselig ikke findes der hvor det kunne i sidste spil, så det kan du jo glæde dig til.

NAVNET ER HOT-SHOT

Månedens SOFT-joystick er denne gang to. Forstået på den måde, at joysticket kun sælges i æsker af to og to, og du altså ikke kan få lov at købe et ad gangen.
Det var dagens negative oink. Resten er kun roser, for **Hot-Shot**, som joysticket så ubehjælpsomt kaldes, ER virkelig hot! Det er fyldt med micro-switches, og selvom håndtaget ser både lille og spinkelt ud, måtte vi erkende, at det holdt. Efter adskillige ydmygelser var den massive stålstang indeni stadig sig selv.
Hot-Shot har kun en enkelt fireknap (eller to, for rent faktisk køber du jo et par af stickene ad gangen). Selvom knappen er lille, sidder den godt, og alle funktioner kan til nød klares med en enkelt hånd. Ledningen er lang og vi savnene ikke sugekopper. Joysticket er nemlig lidt i retning af både **Magnum** og **Konix Speedking**, dvs. du holder det i hånden.
Men glem alt om billig plastic og Taiwan-skruer. Det her oser af solidt håndværk og kvalitet, hvilket oprindelseslandet da også burde borge for: Alt er lavet i England! Til 249,- for et par Hot Shots må **H.C. Andersen Computer** (ja, sådan hedder de - det er da ikke vores skyld) siges at have en sikker sællert på hånden.

Du får to Hot Shots for 249,- kroner! Det er til at gå med til...

SKILDPADDE-FIRMA

Nu er **Faster Than Light** endelig ved at have snøvlet sig færdig med **Shockway Rider** - spillet, der oprindelig skulle have været på gaden samtidig med **Lightforce**.
Men selvfølgelig, hvad betyder et halvt år mellem venner?
FTL's Shockway Rider foregår i det 21. århundrede, hvor der er blevet udlagt rulletrapper på alle vejene. Desværre er der også en masse bøller i denne fremtidsvision - og de vil gør alt, hvad de kan, for at gøre din køretur så ubehagelig som muligt.
Dit forsvar mod sådanne kryb er velplacerede knytnæveslag eller endnu bedre, en mursten i hovedet.
Det gælder som vanligt om at overleve, mens du forsøger at fuldføre de otte sektioner - der alle vises i tre dimensioner.

GLÆDE I DE SMÅ HJEM

Så kom det! Danskerne er begyndt selv at lave joysticks. Endda med et noget så elementært navn som Dan-Joy (sic, sic).
Producenterne af Dan-Joy har åbenbart læst joystick-testene i dit softwareblad, og de har søremig set, hvad vi har skrevet. Dan-Joy er nemlig lavet, så det kan bruges af både højre og venstrehånde-

MÅNEDENS **SOFT** JOYSTICK





Dan-Joy er et nyt joystick til under 300 kroner. Designet og produceret i lille Dannevang!

de personer. Derudover er der kommet en lang ledning i.
Altsammen meget godt, men deres begrundelse for at sætte en ledningsaflastning var bare helt tykt til grin - Den skal du lige have, akkurat som de selv har skrevet det i brochuren!
Citat: **"En helt ny og bedre ledningsaflastning er monteret. Vi ved, at Joy-stick ofte bruges af børn, og unge mennesker"**. Citat slut.
Sikke en livsvidenskab! Det må have taget mange års intense studier at finde ud af hvilken målgruppe, man laver joysticks til - for meget!
Derudover vil de naturligvis prale lidt af sig selv. Og det er måske ikke helt uberettiget. De har nemlig testet deres micro-switches til den ultimative behandling og mener derfor, de skulle kunne holde en hel livstid. Du kan jo selv prøve, men de har altså aktiveret deres mikro-switches 21.712.000 gange, før de ikke kunne mere.
Vi anbefaler ikke, at du prøver teorien efter. Så kan du nemlig godt begynde nu og ikke være færdig før en gang inde i år 2.000. Dansk engros-salg udføres gennem **A.A. Software** i **Århus**, smilets og **Supersofts** by.

SPIL A LA LIVE AID

Det er ikke kun musik-industrien, der kan det der med at samle en række kunstnere og få dem til at give en god koncert til et godt formål.
Det kan softwareindustrien såmænd også, endda med **Micropool** som en af hovedkræfterne bag ideen.
Det hele går ud på, at der vil blive lanceret en compilation (samlepakke, hvis du er tung. red.) på 10 spil. Denne compilation skal sælges under navnet **Kids Play**. Overskuddet af salget på spillene går ubeskåret til den engelske forening **NSPCC**, der tager sig af de forældreløse børn. Overskudet vil blive tildelt de forskellige landes foreninger alt efter hvor mange spil, der bliver solgt i de enkelte lande. Så kom ikke og sig, at computere og computerspil er roden til alt ondt.

NYOP-KOMLING TIL BIG H

Nu går det stærkt hos **Hewson**. De har endnu engang udvidet deres bestand af free-lance programmører, og den sidst tilkomne er 24-årige **John Phillips**. John stod bag **Impossaball**, den vilde bold, der stort set kun lige har ramt softwaremarkedet. Og John håber naturligvis, at Impossaball er vejen frem for ham.
John har gået på Universitet i **Kent**, og har der bygget utallige computere baseret på chippene 6800 og SCMP. Senere begyndte han så at skrive programmer til BBC og C64, og et af dem - **Nutcracker** - kommer på markedet indenfor meget få dage.

GRL GRISER SIG TIL

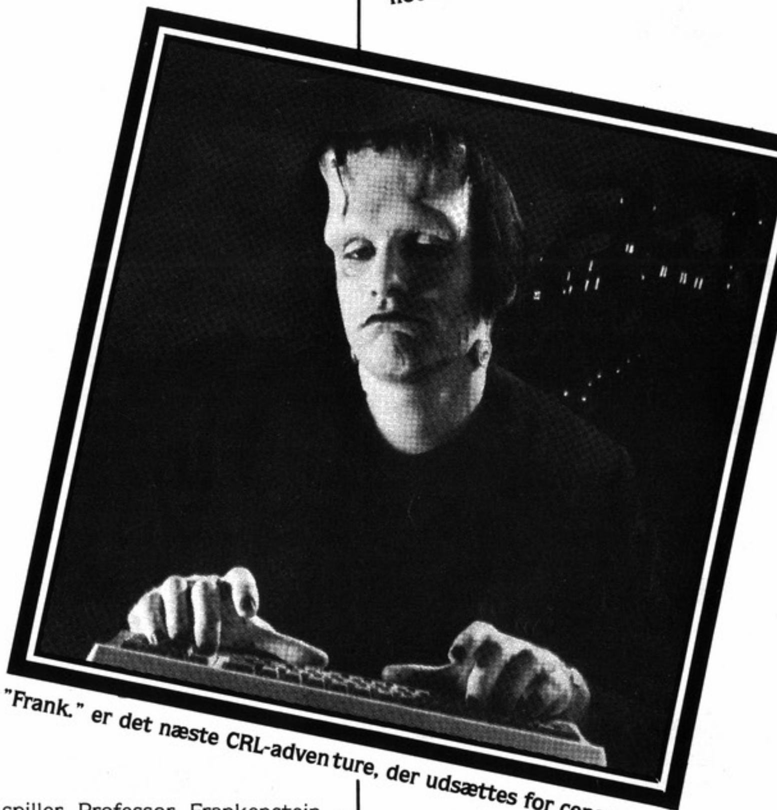
Nu er det på tide, at **CRL** får en næse: De er vist nogle værre grissebasser. Det seneste, vi har hørt fra dem, lyder i hvert fald som noget værre svineri. Spillets navn er nemlig **Oink**, og det får CRL-folkene svært ved at øffe sig ud af.
"Oink" betyder nemlig grynt eller øf på godt gedigent engelsk. Og eftersom man ikke kan kalde et spil for "Grynt", skylder de os vist en forklaring.
Clement Chambers, CRLs direktør: "OINK er baseret over bladet af samme navn, og i spillet er du caring sharing Uncle Pigg, bladets berømte redaktør. Dit job er at banke oplaget i vejret, og derfor skal du i spillet spille hele tre under-spil. Her møder du en række af dine Oink favoritter - blandt andet **Rubbish Man**."
I spillet vil du blive konfronteret med en række af CRL's sædvanlige dumme kommentarer og frække ideer. Men udover det er spillet faktisk skrevet af redaktionen på bladet Oink. Og de garanterer, at der er nok af syge jokes...

CRL'S SENESTE CENSUR

Ja, de er ikke bange af sig ovre hos **CRL**. De har kun lige fået den britiske filmkomites censur for **Dracula**, før de lancerer deres næste sikre censur - **Frankenstein**.
Spillet er baseret på den klassiske novelle af **Mary Shelley**, hvor du spiller Professor Frankenstein - den sindssyge videnskabsmand, hvis syge ide er at skabe et uhyre af døde mennesker.
Frankenstein et tredelt adventure, der akkurat som Dracula indeholder animerede digitaliserede grafikbilleder plus en sej og ubehagelig tekst. Spillet vil naturligvis blive suppleret med diverse ubehagelige lydeffekter. Suverænt ubehageligt!



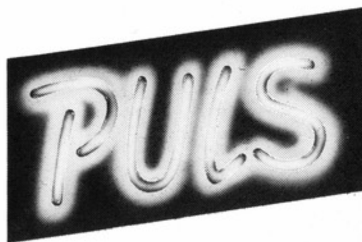
Rumle, rumle! Jo, den er helt fin: Tyk og tynd vil nu snart invadere også DIN dataskærm i et spil med flot sort-hvid grafik...



"Frank." er det næste CRL-adventure, der udsættes for censur.

GØG OG GOKKE

Computerbranchen dykker længere og længere ned i arkiverne for at finde licensmuligheder. **Advance** er allerede nået tilbage til sort/hvid-æraen.
Det handler selvfølgelig om verdens mest kendte komikerpar **Laurel and Hardy**, englændernes navn for **Gøg og Gokke** (de er skøre, de englændere).
Dan Dare-manden **Andy Wilson** påstår, at han gør alt for at holde den gamle atmosfære ved lige. Der bliver brugt splitscreen-teknik, a la **Spy Versus Spy**-spillene, og alt, hvad der ikke er sort eller hvidt, bliver holdt ude af foretagendet.
Ideen er, at Gøg og Gokke skal finde frem til hinanden og kaste en **custard pie** i hovedet på den anden. Handlingen bliver garneret af en lille hund, der bider, og de såkaldte **Keystone Cops**.
Der er 250 forskellige scener og en radar, der indikerer, når man er ved at hale ind på noget levende.
Skærmen er splittet i tre dele. En til Gøg, en til Gokke og en til pianisten, der skal spille melodier til filmen ligesom i de rigtig gode gamle dage.



TIL DIN 64'ER

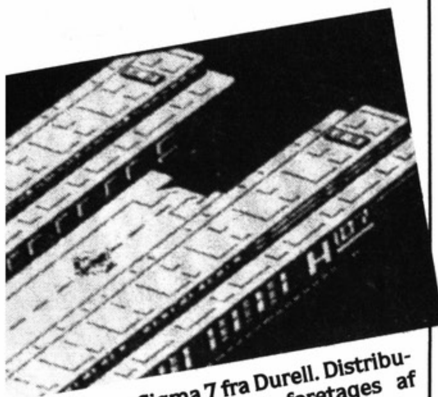
Ifølge **Anco Software** vil din Commodore kunne få to saltvandsindsprøjtninger meget snart. **Magic Madness** og **Escape from Paradise** er stærkt på vej ud til dig.

Magic Madness kræver utrolige reaktioner og omtanke ved valget af våben og strategi. De fire magiske (kinesiske?) ruller er bevogtet af trolde, skeletter og andre lede indretninger. Og du kan ikke nå frem til den ultimative udfordring, **troldmanden Cholo**, før de fire ruller ligger i din lomme.

I **Escape from Paradise** har **Joe** (ja, dig!) skabt sit helt eget paradis langt nede under jordens overflade. Solbeskinnede palmestrande med masser af kolde drinks og flotte damer er bare ingenting i forhold til dette paradis!

Joe skal flytte sig fra rum til rum og udnytte alle de ting, der kan hjælpe ham mod jordens overflade.

Men hvorfor Joe absolut må væk fra paradiset, forlyder der indtil videre intet om. Folk kan da heller aldrig blive tilfredse.



Her er Sigma 7 fra Durell. Distributionen i Danmark foretages af World Wide Software.

I RUMMET IGEN

Der er endnu en flok irriterende aliens imellem dig og verdensfreden i **Durell's** nye game.

Løsningen hedder den totale destruktion af de syv forsvarslevels på hvert dæk. Deraf navnet **Sigma 7**, we presume.

Du starter i det mørke verdensrum, hvor du ligger i dit Sigmaspejderskib og morer dig med at banke aliens til rustent blik. - Og du ender forhåbentlig ved fabrikken, hvor sikkerhedskoden skal findes. I mellemtiden har du bl.a. spillet dels et **Zaxxon**-lignende shoot 'em up og et **Pacman**-lignende guf 'em all.

Sigma 7 er blandt andet skrevet af **Mike Richardson**, manden der også stod bag **Thanatos** og **Turbo Esprit**.

PUT-PUT I ØRNE-REDEN

Som du sikkert har måtte lægge øre til i skolen, var der også brug for et par helte under Den anden Verdenskrig. Men den absolut sejeste aktion foregik på **Eagles Nest**, der vrimlede med pølseædere.

Det er der nu kommet en film ud af og - selvfølgelig - sandelig også et computerspil.

I starter fire mand uden for den kæmpemæssige borg, og efter meget kort tid er der kun een fri mand tilbage.

Manden er naturligvis dig. Og der er ingen tyskere, der skal få dig til at opgive sprængningen af borgen - desværre er du nu også tvangsindlagt til at skaffe de tre platugler med hjem.

Det er ikke til at høre, men **Into the Eagles Nest** er en krydsning mellem **Gauntlet** og **Commando** og stammer fra **Pandora**, et nyt firma, der er udsprunget af **Interceptor**.

Nu blev du så klog.

SEJ SIMULATOR

Nu varer det ikke længe, før vi får en af de helt tunge drenge i simulator-genren: **Twin Tornado 64!** Distributionen foretages via **Micropool**, men egentlig er det et lille udviklingsfirma, **Doctorsoft**, der står bag. Selve programmet har været undervejs i en forfærdelig lang tid, nærmere betegnet 4 år. Og ophavsmændene er to fuldtidsansatte i branchen - vel at mærke ikke i softwarebranchen, men i fly-industrien. Så de må vide, hvad de taler om, når de laver en flysimulator!

Roger Selby er til daglig pilot i **British Airways**. Hans ven, **Nick Brown**, var med til at bygge flysimulatoren **Tornado** - en sag, der bliver brugt til at uddanne nye piloter. Så kan du jo selv dømme, om det er værd at skæve til eller ej.

Spillet indeholder 3 levels, men det er ikke alt. Første level er training, der består af 17 sværhedsgrader, og så kan du selv vælge, hvor du vil starte. Andet level er en såkaldt "Dog-fight" hvor der er iblandet AI - (kunstig intelligens). Det resulterer da også i, at hvis du kommer for langt væk fra modstanderen kan han vende om og angribe dig, så det lyder jo godt.

Tredie level er det mest spændende i dette spil. Her kan man nemlig få action, hvor to computere er indblandet i kampen. Det sker ved, at du slutter computerne op til hinanden via et **RS-232 kabel**, der ligeledes kan købes fra Micropool eller deres forhandlere. Og så kan den egentligre kamp begynde - lyder spændende. Rent umiddelbart kan det måske lyde lidt dyrt også, men det er det ikke.

Spillet bliver lanceret til under 200 kroner, og derudover bliver der indlagt nogle sedler, hvor du kan få rabat på kablet. Det vil sige, at er I to unge friske mænner, der vil spille dette spil sammen, kan I bare sende jeres sedler ind til forhandleren og på den måde nå helt ned omkring 60-70 kr. for et kabel. En pris, der må siges at være mere end rimelig.

EFTER-FØLGER PÅ EFTER-FØLGER PÅ...

Gremlin er i fuld gang med at slå verdensrekorden i efterfølgere. For udover **Auf Wiedersehn Monty**, den nyeste i **Monty Mole** serien, er de ved at have en pæn flok efterfølgere på vej.

Thing on a Spring II er stadig i design-fasen. Her er du som vanligt en rimeligt hoppende fyr. Forskellen er bare, at der skal samles komponenter sammen i en fabrik - og i det hellige øjeblik, hvor alt er samlet, bliver fabrikken lukket!

Bounder II er også meget stærkt på vej.

Endelig kommer der også en uartig baby op på monitorerne over det ganske land inden længe. Jøps, **Jack The Nipper** er tilbage med fornyet styrke.

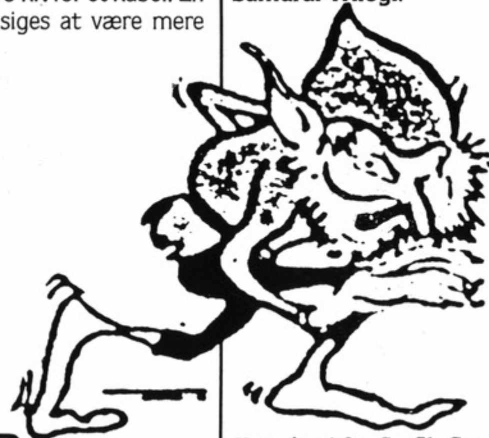
Men det er ikke det hele. Gremlin arbejder også på et nyt beat 'em up game, der kommer til at hedde **Samurai Trilogi** og **Pentacle**, et tredimensionelt arcade adventure.

Som rosinen for enden af den lange pølse kommer der et vaskeægte arcadespil i tre afsnit - kodenavnet er **Convoy Raider**.

Gang i den er kun et fattigt ord!

TRE MAND HØJ FOR EN SAMURAI

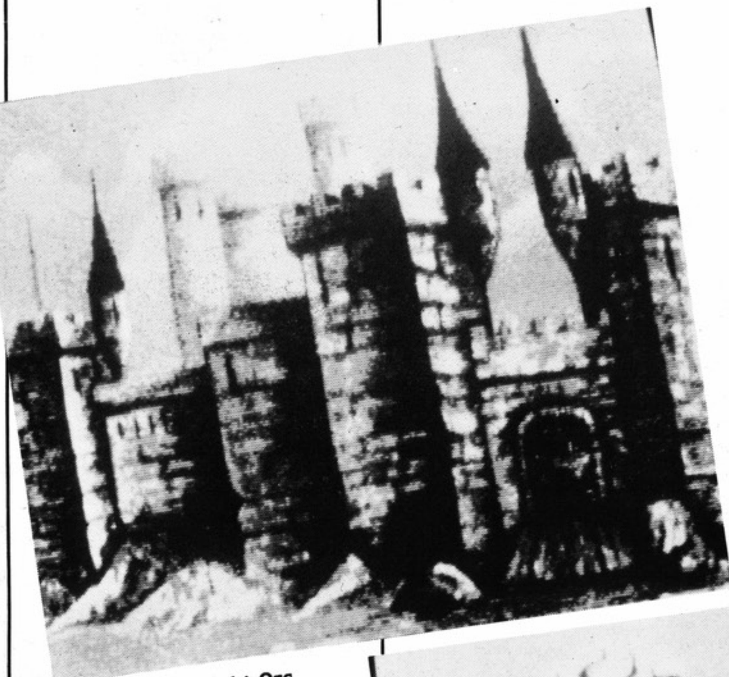
Kendo, karate og **Samuraiens mod**. De tre ting bliver du sat op imod i sidste skrig fra **Gremlin**: - **Samurai Trilogi**.



Nyt på vej fra Grafik-Gremlinen.

Vi befinder os i **Fjernøsten** i en provins nær **Nang River**, hvor en bande af krigere har slået sig ned. En bande, hvor kun de bedste får lov at være med. Til gengæld får de bedste også en titel, som er frygtet og berygtet over store dele af landet. Nemlig **Samurai War Lord**.

Din rolle i denne sammenhæng er at opnå titlen under kyndig vejledning af kampmesteren **Chu Yu**. Du skal igennem to prøver før du kan



Flot grafik i Knight Orc.

deltage i den tredie og sidste afgørende prøve.
Herudfra kan vi så drage Gremlins ekspertise i kampspil, grafik, handling og alt hvad der ellers hedder Gremlin - og så har vi nok et af de fede spil. Men hvem ved.

SOFT I SVERIGE

Kommer du til **Sverige** denne sommer? Hvis nej, så kan vi godt forstå dig - hvad sker der dog der, som **Costa Brava** ikke kan slå? Hvis ja, så fortvivl ikke helt: Nu kan du nemlig få SOFT i kioskerne derovre på den anden side af Sundet. Godtnok kun i en svensksproget version, men alligevel - som en spel-tidning er **Svenska SOFT** det bedste på markedet.
Vort broderfolk mod Nord er naturligvis ellevilde: Her er endelig lidt afveksling fra Systembolagets **Blå Pribbs** og de milelange soppeture i Skærgården.
SOFT har i Sverige en stab af svenskere, der både skriver selv og oversætter stof. Det svenske SOFT handler kun om Commodore, og der er lidt flere listninger i, end du er vant til herhjemme. Men ellers det go'e gamle SOFT som du er vant til, bare på svensk.
Også for den svensksprogede udgave er det Rasmus Kirkegård Kristiansen, som leger chefredaktør. Og prisen? Endast 24.85 (svenske kroner, forstås).



NYT FRA 9. GRAD

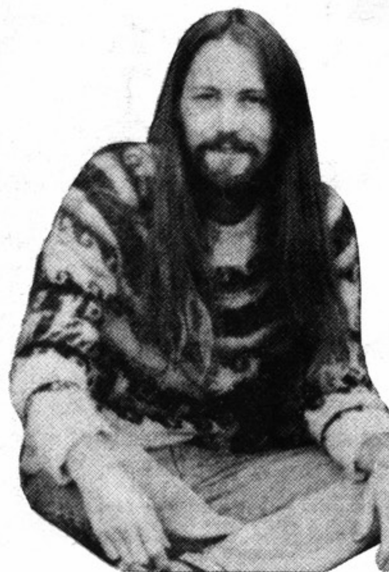
Ser billedet fra **Level 9**'s nyeste adventure, **Knight Orc**, bare godt ud?
Vi må desværre skuffe jer, billedet er taget fra Amiga-versionen, men bare vent. Level 9 er lige gået over til et nyt grafik-system, der også vil kunne mærkes på de andre computermærker.
Knight Orc vil i øvrigt også være fantastisk i sig selv. Fyrene fra Level 9 taler om, at det antagelig vil komme til at fylde tre bånd! Så Knight Orc fylder helt sikkert også pænt op på Level 9's system: En **Atari ST** + harddisk.
Men indholdet bliver også noget specielt, hvis vi skal tro **Claire Edgeley** fra **Rainbird**. - Hun påstår ganske simpelt, at **Knight Orc** er Level 9's hidtil bedste og skæggeste adventure. Spillets tre dele foregår i en magisk verden, hvor alt ikke er som det skal være. Gennem generationer har mennesket plaget dine frænder, så nu er det på tide at vise fanen frem igen.
Knight Orc er et interaktivt adventure, hvor hver karakter fører sit eget liv, og deres handlinger påvirker adventurets udfald. Det er kun gennem kommunikation med karaktererne og flittig brug af trylleformularer, at hævnen mod mennesket bliver rigtig sød!
Nu hvor vi taler råt adventure, kunne Claire også fortælle, at deres næstfølgende adventure-udgivelse ville komme fra **Magnetic Scrolls** (folkene, der stod bag mega-succesen **The Pawn**).
Magnetic Scrolls nye **Guild of Thieves** er produceret på en stooor **VAX** computer, og det burde være mindst lige så godt som **The Pawn**. Efterfølgeren til **Guild of Thieves** kommer i øvrigt til at hedde **Westminster Bridge**. Mere om det, når tiden sig komme.

KØRT FAST?

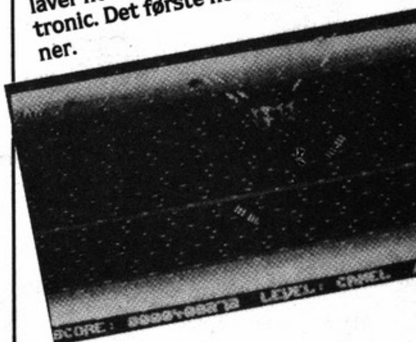
Efter en meget lang pause ser det ud til, at **Ultimate** (der nu ejes af **Firebird**) forsøger et comeback. Spillet hedder **Martianoids** og er på gaden samtidig med dette blad, hvis man skal tro Ultimate.
Men spillet bliver tilsyneladende ikke noget særligt at skrive hjem om (hvis man skal tro det skærmfoto, vi har fået tilsendt). Det er kun omgivelserne, der gør forskellen fra alle de andre tredimensionelle spil, de har udgivet siden **Knight Lore**.

TYKT LAVPRIS!

Mastertronic er sandt at sige ved at blive et råt budget-firma. Indenfor en overskuelig fremtid vil der nemlig stå et **Jeff Minter**-spil på deres udgivelsesliste.
Så vidt vides kommer **Voidrunner** kun til Commodore 64. Men alt tyder på, at det bliver værd at vente på.
Historien bag Voidrunner fortæller, at der er intens aktivitet på planeten **Void**, hvor alle dine fjender holder til. Void overvejer meget kraftigt at sende en masse atombomber ned til planeten Jorden.
Det er dit problem at undgå, det sker!
Voidrunner er efterfølgeren til **Matrix**, og det lader virkelig til at være værd at råbe op om. Mastertronic lover da også, at der bliver masser af farve og en overdreven spille-hastighed. Vi har ingen grund til at betvivle deres udtalelser.



Jeff Minter, hippie med langt hår, laver nu også billigspil for Mastertronic. Det første hedder Voidrunner.



PULS

VI SES, MONTY

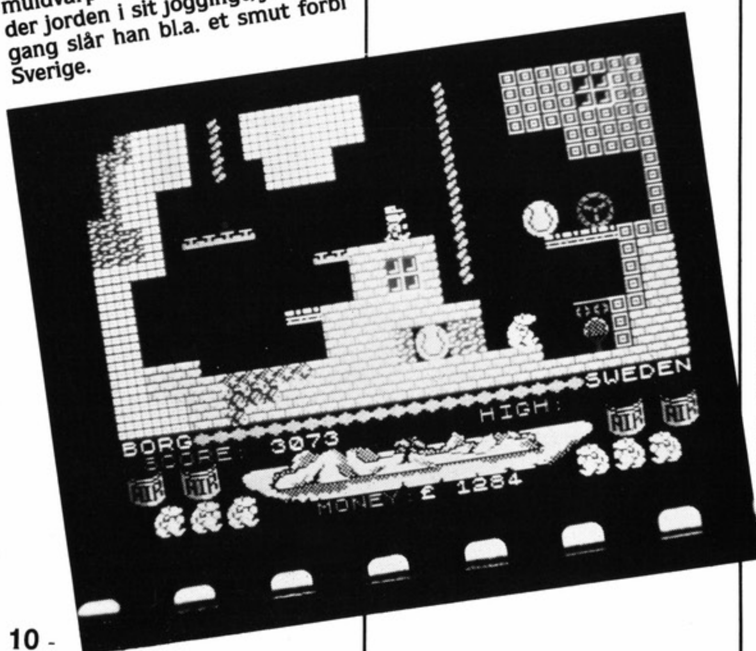
Du kan sikkert huske dengang, **Peter Harrap** fra spilfirmaet **Gremlin Graphics** forbavsede hele computerindustrien med sin søde lille kæle-muldvarp **Monty the Mole**. Det var da også det spil, der stort set bragte Gremlin frem i søgelyset, hvilket dog absolut ikke gjorde spillet værre.

Nu kommer Peter Harrap stærkt igen med endnu en fortsættelse på det suveræne spil. Titlen er **Auf Wiedersehen Monty** og historien går som følger:

Monty havde efter sine sidste eskapader ligget lavt rent profilmæssigt, men nu var han blevet opdaget af **Intermole**, den internationale sammenslutning for muldvarpeagenter.

Du skal hjælpe Monty med at få penge nok til at købe en lille ukendt ø, hvor Monty kan leve lykkeligt resten af hans dage. Du bliver i spillet, blandt andet konfronteret med **Mona Lisa, Grand Prix** og måske også et lille besøg hos **mafiaen**. Herefter skal Monty til **Schweiz**, hvor han skal have oprettet en bankkonto, hvilket er meget nødvendigt, da muldvarpe ikke har lommer. Og jo, Monty Mole kommer selvfølgelig også en tur forbi **Sverige**...

I "Auf Widersehn Monty" skal muldvarpen endnu en gang gå under jorden i sit joggingtøj. Denne gang slår han bl.a. et smut forbi Sverige.



EN TUR PÅ LANDET

Sidste gang, vi var på landet i et spil, var i **Sky Runner** fra det lille firma **Cascade Games**. Her tog vi os pænt af en række heroinhøstere.

Nu er vi på landet igen, og denne gang drejer det sig om en flyvende landmand: Spillet **Flying Farmer** fra **A'n'F sofware**.

Der er her tale om et totalfedt rumspil, der sætter store forventninger til dine evner som godmodig **landmand**. Du bliver udstyret med en **rum-høstmaskine** (wap!) og så er det op til dig at se hvor meget, du kan trylle med maskinen. Sådan rent Interplanetarisk Landbrug har vi ikke hørt alt for meget til før, vel?

Du starter med et moderskib og 8 datterskibe. Så er det op til dig om du kan finde ud af at plante og høste så godt at du kan tjene en bunke penge. Hvis du kan det, så er der penge til nyere og bedre rumskibe der kan yde et bedre forsvar, flyve hurtigere og holde langt flere varer.

DE LOVER OG LOVER...

Firmaet lader ikke til at mangle hverken kreativitet eller programmør-begavelser, men ikke desto mindre er der altid et eller andet, der går i kage for dem.

Jo, de fleste er vel ikke i tvivl, det er **CRL**, vi taler om.

Årsagen til at snakke om dem hedder **Sun Star**, et high-speed spil, der lover masser af skyderi og uventede forhindringer.

Jobbet er at samle den værdifulde energi sammen. Dette gøres ved at flytte sit skib rundt på netværket for at få samlet al energien sammen.

Det lyder måske lidt kedeligt, men bare rolig, hvis **Sun Star** er tilnærmelsesvis lige så hurtig i sin færdige version, som det, vi så i England fornylig, vil du inden længe være omdannet til et rystende nervevrag.



Sun-Star lover flot. Så er spørgsmålet bare: Bliver løfterne indfriet, når det færdige spil er på gaden?

FORBUDT FOR BØRN

Gremlin er også begyndt at lege med sprængfarlige sager. Nu vil de til at udgive et **en-mand-der-hævner** game.

Charles Bronson er med andre ord meget snart computerhelt.

Første udspil fra hans digre arkiv vil være en computertilpasset version af **Death Wish III** - vi kan desværre ikke lige komme på, hvad den hedder på dansk... (den slags "Hårde Bananer Banker Bøffer"-film ser vi jo slet, slet, slet ikke... hmm).

Men et handlingsreferat er vi jo altid gode for.

Death Wish mark III starter med, at Bronson bliver kontaktet af en gammel ven. Desværre ankommer han for sent, vennen er død og sporene få.

Heldigvis (for ham og for handlingen) går der ikke så frygtelig lang tid, før han finder frem til en bande, der terroriserer hele nabolaget.

Til alt held har han stadig sit gamle blæserør liggende i lommen. Så hævnen ender med at blive mindst lige så sød, som den er voldelig.

Men sådan er verden - og selv retfærdigheden?



At tænke sig: Denne sag blev All-England mester i jule-kapløbet om højeste salgstal... (Sic, sic)

FRA VELUNDERRETTET KILDE

Spectrummen blev efter statistikkerne at dømme den store vinder i kapløbet til jul.

Der stod Spectrum på 45.9% af alle de computere, der blev solgt. C64 fik beskedne 24.2%.

De ER skøre, de englændere.

TEGNEFILM

Er din computer vild med tegnefilm?

Så har den noget at glæde sig til. **Ariolasoft** har licensen på **Centurions** - en tegnefilm, der er på det engelske ITV's stå-op-det-er-lørdag-morgen program. Tegnefilm game't skal udsendes på Ariola's **Reaktor** label.

Plottet baserer sig på en af **doktor Terror**'s djævelske planer, som kun de tre **Centurions** kan redde verden ud af. Doc Terror har tilsyneladende til hensigt at drukne verdens befolkning ved at smelte al indlandsis ved polarcirklen.

Det er således tvingende nødvendigt, at **Centurions** finder "doktorens" base og sætter en stopper for hans aktiviteter.

Lød det ikke ganske rimeligt?



Batman, den kuttеklædte hævner, har en ny opgave. Og spillet hedder Head Over Heels.

HEAD OVER HEELS

Nej, dette handler absolut ikke om hverken **Tears for Fears** eller **The GoGos** .

Head Over Heels er ganske simpelt navnet på, hvad **Ocean** selv mener, bliver 87's **Batman**-game. Noget kunne tyde på, at Head Over Heels virkelig ender sådan. Grafikken er betydeligt flottere, spillet er skæggere og handlingen endnu tykkere...

Head Over Heels foregår i **Blacktooth** imperiet, det vil sige de fem planeter, der bliver styret af en frygtelig despot fra planeten Blacktooth.

Folket bliver naturligvis undertrykt efter alle kunstens regler, og deres lyst til oprør bliver større for hver dag. Men de mangler en leder. Og sagnet om, at hvis en af de fire **Crowns of Leadership** bliver fundet, vil folket blive i stand til at samle sig under den og blive tyrannen kvit.

En superagent fra planeten **Joinedup** kommer på sporet, og han tager udfordringen op.

Der er 300 rum i **Head Over Heels**, og de bliver som sagt betydeligt flottere end Batman, selvom det stadig er **Bernie Drummond**, som står bag grafikken.

Glæd dig til de fem planeter: **Egyptus** med pyramider og mumier, **Penitentiary** imperiets fængselsplanet, **Safari** jungleplaneten, **Book World** despotens bibliotek og sluttelig **Blacktooth**. Det her tegner virkelig til at blive sommerens helt store tredimensionelle sag, drenge!

FRA EN VIS HR. DENNIS

Fra det svensk-ejede **Dennis Bergstrøm Trading**, der normalt gør det i mere seriøse (!) data-produkter, har vi sandelig fået en lille hilsen i 8 eksemplarer.

Firmaet påstås at have "været fremsynet, da man, som de første på markedet, startede egen produktion af data-tilbehør under navnet LabData".

Det lyder spændende, men vi må ærligt indrømme, at firmaets **Wico**-joysticks er fuldt tilfredsstillende.

Lad os imidlertid se, hvad de nu skulle finde på...

BATMAN NOK EN GANG

Bare rolig, det rabler absolut ikke for os. Vi ved udmærket, at **Batman** er et gammelt **Ocean**-spil, der kun er plads til at skrive om i **Arcade Action Aid**.

Men vi tænkte bare, at det ville interessere dig og din ven Finn, at der er et nyt Batman-tegneseriehæfte på vej. Navnet er **Batman: The Dark Knight Returns**, og det er absolut ikke normalt.

Handlingen foregår om tyve år, hvor både Batman og **kommissær Gordon** forlængst er gået på pension, og **Robin** har giftet sig og slået sig ned i Californien. Men værst af alt, **Superman** er endt som en CIA hit-man!

Når natten har sænket sig over **Gotham City**, kommer mutanterne ud og overtager styringen. Det betyder blandt andet meningsløse drab a la håndgranater i tilfældige tasker!

Efterhånden vågner **Bruce Wayne** op af sin alderdom, og iført sit Batman-kostume bringer han atter orden i byens tilstand.

ØHHHH

Hvad smiler den mand dog for? Er han en af de mange, der fik reddet sig et nummer af vores søsterblad **COMputer** og deres **gratis diskette**? Eller tænker han bare på sol og sommer?

Der kunne være mange grunde, men according to **Hewson**, er manden **Steve Turner**. Og hans store glæde skulle angiveligt skyldes, at **Ranarama** nu er overstået (hvilket du kan læse mere om på check-siderne).

Stevie er en glad dreng. Hvorfor mon?

Men der er absolut ikke noget mærkværdigt ved, at Steve ser så overlykkelig ud. For nu får han måske en chance for at slappe lidt af. Efter at have beskæftiget sig med computere i 17 år, og præsteret hittene **Dragontorc, Avalon, Quazatron m.fl.** må det da være tid for lidt afslapning.

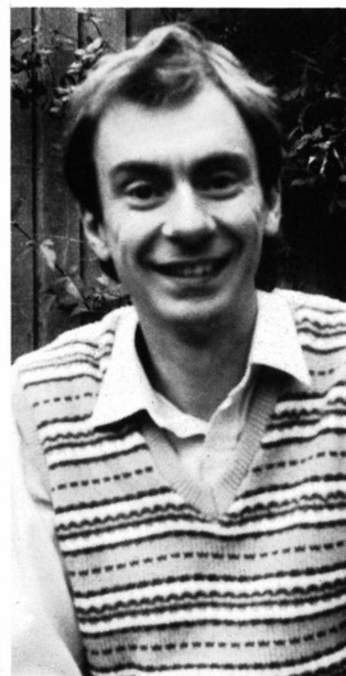
Mr. Turner, der er et lille stykke oppe i 30'erne, lader dog ikke til at have sådanne tanker. Han har oprettet eget firma sammen med **Andrew Braybrook** (du ved, ham med **Uridium**). Firmaet hedder **Graftgold**.

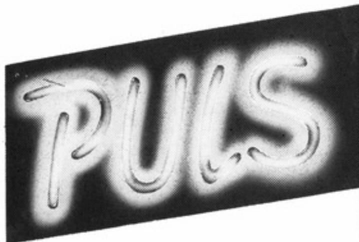
Så nu får de to hit-makers nok lidt flere klejner for hvert nyt spil. - Og det er jo ikke så dårligt, vel!

EN BOLD, DER VIL NOGET!

Hvis du hører til blandt de gamle hærdede computerflippere, er du ihvertfald ikke i tvivl om, hvad **Breakout** er. Klodser, bat og bold. **Computer Rentals Limited** (eller **CRL**) er på vej med Breakout's efterfølger. Navnet er **Ballbreaker**. Handlingen foregår på den såkaldte Ballbreaker-arena (meget opfindsomt, ikke? Nå, ikke!). Her går det ud på at vænne sig til det tredimensionelle synsfelt, banke muren ned og vinde...

Men pas på, brikkerne giver forskellige bold-reaktioner. - Nogle får bolden til at ændre fart, og andre går anderledes radikalt til værks og deler bolden i to!

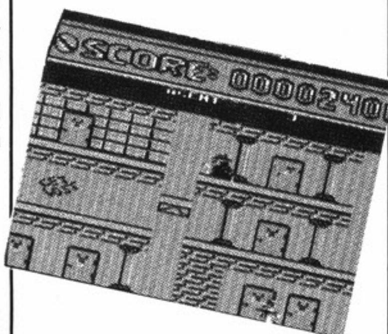




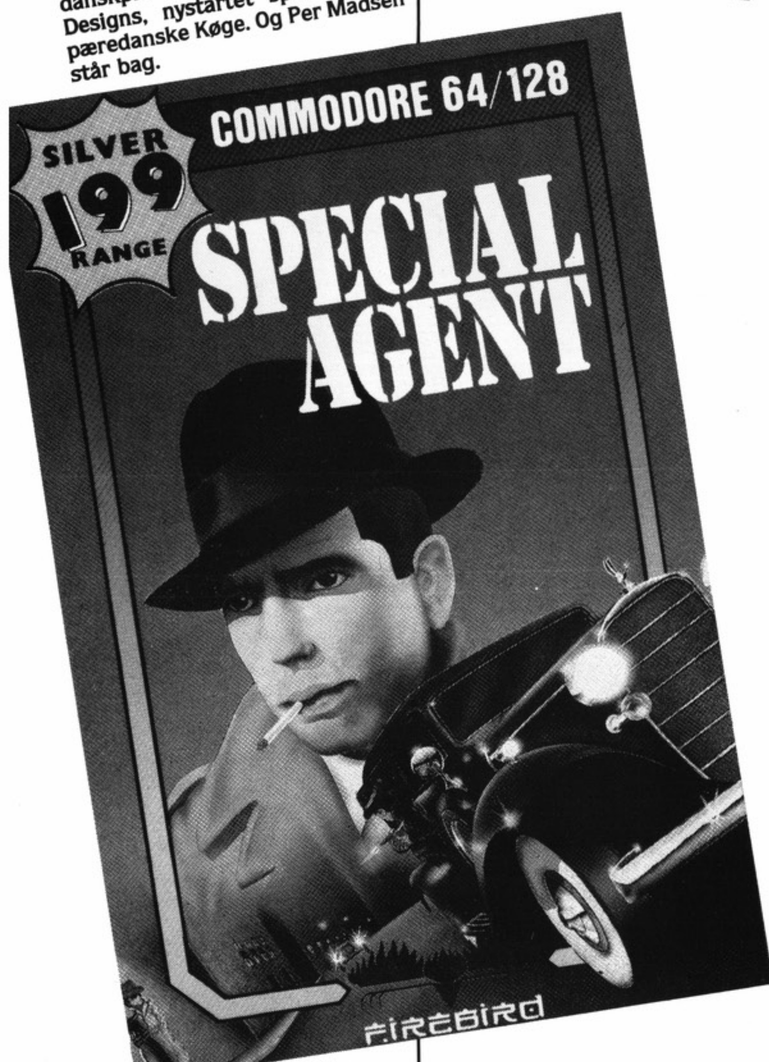
DET ER DANSK!

Nu er der igen et nyt dansk firma ude på udlandets skrå brædder. Firmanavnet er ganske originalt **Danish Designs productions**, og så er der vel ingen tvivl om deres ophav? Måske vi skulle nævne, at det er **Per Madsen** fra **Bjæverskov** ved **Køge**, der står bag. Et ubeskrevet blad, der dog har flere års programmering på bagen.
Første game hedder **Special Agent**, og det vil blive udgivet på **Firebird**s **Silver**-budget range.

Special Agent er ifølge **Paul Lewis**, production manageren, en mellemting mellem et adventure og platform spil. Indtil videre vil agenten kun være at finde til Commodore 64, men er der gang i salget, kunne den jo også hænde at finde vej til andre mærker.
I **Special Agent** træder du direkte ind i rollen som **Felix Hoover** - en snu og behændig CIA-agent. Det er din opgave at stjæle russernes top secret materiale om det sovjetiske rumskib, **Suya 2**.
For at gøre det, skal Felix igennem **KGB**-hovedkvarteret. Og KGB's hovedkvarter er et sted, hvor man tager elevatorer til forskellige etager, for at åbne så mange døre som muligt i sin søgen efter dokumenterne og lidt cool cash. Når du har åbnet 75 døre, bliver det endda muligt at få fingre i nøglen til hoveddøren.



Det er ikke kun kemi, de spytter ud i Køge. "Special Agent" er et nyt danskproduceret spil fra Danish Designs, nystartet spilfirma fra pæredanske Køge. Og Per Madsen står bag.



Desværre er sagerne ikke helt så ligetil, for alle KGB vagterne er ude på at fange ham - dvs. skyde lige så snart, han er i sigtekornet. Så det er bare med at holde hovedet koldt og gun'en rødglødende.
Du er jo en smart fyr, der har lært lidt mere end at løbe og hoppe på agent-skolen! Hvad med at dukke sig for kuglerne for eksempel?
Hold udkig efter spillet fra Firebird, der både har en **Humphrey Bogart**-lignende fyr med tilhørende cigaretskod + jagende **Rolls Royce** på forsiden!

NY SUPERHELT

Hvad ville du sige, hvis vi fortalte dig, at den nye superhelt fra **Melbourne House** hedder noget så goofy som **Den Destruktive Doktor**?Ja, vi trak også lidt på smilebåndet, da vi første gang hørte om den altødelæggende læge, **Doc the Destroyer**. Doc the Destroyer er et rollespil iblandet fantasi, videnskab, text + grafik og et arcade kampspil - det kan godt være svært at sige hele den smøre uden at skulle trække vejret ind imellem. Her har Melbourne nemlig taget munden fuld og forsøgt at blande alle spiltyper i en stor pærevælling. En sjov handling fra firmaet, der jo netop blev overtaget af **Mastertronic** for noget, der ligner 20 millioner kolde danske kroner.
Doc the Destroyer er først og fremmest af superhelte-æt. Hans styrke og evne til at overleve og gennemføre afgøres af hans menneske-kontrol i starten af spillet. Doc er udelukket fra sit sædvanlige hjemsted og det bare fordi, han ville redde byen, han boede i før. Utak er jo verdens løn.

FOR FULD KRAFT

The Power House er en del af det, vi andre kender som **Alpha-Omega** - softwarehuset, der blev startet af **CRL** for at lancere nogle ganske rimelige spil til billige penge. Hvorfor de nu kalder sig Power house vides ikke. Men der kommer masser af nye spil fra dem, og så er alle glade. Det drejer sig i første omgang om 5 nye titler, som vi kan vente indenfor kort tid.
Det første hedder **Cyrox** og er et typisk rumspil, hvor du skal lege helt med en række frysebomber.

Du teleporteres ned til en død planet, hvorefter du skal finde nogle krystaller.
Næste i rækken hedder **Tomb of Syrinx**, hvilket er et fængsel. Du skal undgå at ende livet i the Tomb of Syrinx og det er jo nok at foretrække. For at overleve, skal du samle 5 nøgler, og det eneste udstyr, du har, er en laser-gun. Det er absolut et spil med dårlige odds til din side.
De tre andre er også nogle rumspil med action - arcade eller lidt arcade adventure. Her er henholdsvis en re-premiere af 86-spillet **Return of The Space Warrior**, et nyt spil **Aftermath** og endelig **Berks**. Berks er en fortsættelse af den nok så kendte **Berks Trilogy**. Du skal smadre Berkerne, før de tværer dig ud.
Ens for alle spillene er, at de kommer til at koste under 40,- kr. - og det er jo en pris, vi alle forstår.



Spitting Image er grimme karikaturdukker, der bruges som grov satire i England. Nu er de på vej til din datamat.

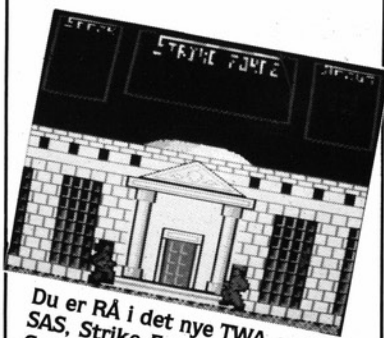
DUKKE-SPIL

Der går måske ikke lang tid, før du kan "nyde" **Ronald Reagan** eller **Madonna** på din TV-skærm.
Spitting Image Productions leder for øjeblikket efter et softwarehus, der er interesseret i at producere et spil baseret på deres dukkeshow.
I de engelske hjem er **Spitting Image's** satirer over verdenssituationen og meget andet blevet en dundrende succes. Kun meget få har kunnet stå for dukkerne med de stærkt forvrængede træk. Som altså blandt andet er gået ud over Ronald, Madonna og **det engelske Kongehus**.
Det er ikke til at se det, hvis man ikke lige ved det. - Men **Genesis'**

dundersucces af en video til **Land of Confusion** er også bygget op omkring dukker, der afbilder **Spitting Image's** opfattelse af bandet...

INGEN SPEJDERTUR

Mikro-Gen's næste spil vil efter alt at dømme ikke blive nogen udflugt for tøsedrenge.
SAS Strike Force. Behøver vi sige mere?
Nå, men det gør jeg nu alligevel. **SAS Strike Force** skal nemlig placeres et sted mellem adventure og shoot'em up.
Spillet er i fire etaper. Den første etape er et raid på en isoleret **farm**, der er spækket med våben og terrorister under uddannelse.



Du er RÅ i det nye TWA, undskyld SAS, Strike Force Spil fra Mikro-Gen.

Næste gang SAS (du) må i aktion er, da terroristerne har taget gidsler og forlanger at få løsladt nogle af deres "kolleger", der sidder bag tremmer.
I den tredie scene bliver det endnu værre. En ambassade er blevet indtaget af terrorister, der stiller helt umulige krav og tidslimits.
Og endelig når vi til le "grande" finale. Terroristerne er brudt ind på et atomkraftværk. Det er dig, der står tilbage med ansvaret, hvis ikke SAS sørger for gidslerne og den tidsinstillede bombe. Springer bomben, vil der blive spredt radioaktivt nedfald over hele England.

NYE IMAGINE NAVNE

At **Konami** har droppet **Imagine**, betyder på ingen måde dødsstødet for de driftige folk. Nu bliver det bare **Nintendo**'s klassikere, det skal gå ud over.
Øverst på listen står det gamle **Mario Bros.** spil (som i øvrigt også kan fås til Nintendo's spillemaskine). Resten har vi endnu ikke fået presset ud af Imagine.
Til gengæld har vi fået lov til at lægge øre til en anden hot nyhed. Fyrene, der stod bag **Galaxibirds** og **Parallax**, er næsten færdige med et nyt spil.
Wizball foregår i en freaky horisontalt scrollende verden, der selvfølgelig er fyldt med masser af freaky forhindringer. **Wizball** giver dig kontrollen med troldmanden i bolden.

GODT MED GODTER FRA MARTECH

PULS-teamet fra SOFT var selvfølgelig hos **Martech** den anden dag og kigge dem i kortene - hvilket resulterede i, at flyet var meget tæt på at lette uden os. Absolut ikke spor morsomt!



Nemesis (fra Martech) er bygget over tegneserien Nemesis.

Grunden til den store forsinkelse var selvfølgelig, at **Roger Swindell** havde en masse at vise frem. En masse ting, som vi var de første til at se i verden!!
Nimitz -
USS Nimitz er noget, der kunne minde om en simulation af verdens største og stærkeste slagskib. Skibet med en maksimal vægt omkring de 94400 tons og en længde på 332 meter, har plads til en besætning på 6000 mænd og mere end 100 fly. Når alle fire katapulter er i brug, kan USS Nimitz sende fly afsted hvert 15. sekund.
I **Nimitz**-spillet skal du styre flyverdækkontrollen, lufttrafikkontrollen, radarsystemet, den elektroniske krigsførelse, anti-missil systemet, flyverforsvaret, navigationssystemet, reparationer og forsyninger - hvis du har tid til overs (!!) kan du også flyve dig en tur i en **F14 Tomcat** (jet) eller en **SH3 Seaking** ('kopter).
Pulsator -
Under alle omstændigheder er **Pulsator** betydeligt lettere at overse. Det er nemlig et rimeligt normalt labyrintspil med en masse gåder.
Kort sagt, det gælder om at banke alle aliens til døde pixels og finde udgangen. Der er 49 rum i hver labyrint, og der er fem forskellige labyrinter.
Inden labyrint-niveauet kan forlades, skal man dog have lokaliseret nøglen, der passer til fængselsdøren, og sætte den stakkels Pulsy på fri fod.
Aliens'ne bliver mere aggressive og mere intelligente for hvert niveau, ligesom labyrinternes kompleksitet tiltager henad vejen. Spillet begrænser sig heller ikke til at undgå fjenderne og finde en vej ud. Flere af vejene er blokeret af gates, som kan åbnes eller lukkes ved at passere hen over nogle sensorer.
Catch 23 -
Efterretningsrapporterne og satelitbillederne bekræftede det værste - fjendens **CK23 orbitale jager** er operationsklar. CK23 starter og lander som en konventionel jager, men den er i stand til at overvinde Jordens gravitationskræfter og gå ud i den geostationære bane.
Her kan den ligge i flere uger og vente på det rette tidspunkt til at stikke tilbage til Jorden. Og det bliver ikke spor rart for CK23'ens mål. Hastigheden er enorm, og missil og lasersystemerne ordner alt, lige fra fly til missiler.
Udviklingslaboratorierne er det absolut mest hemmelige og stærkest bevogtede militærkompleks på Guds gamle Jord. Bevogtningen tæller alt, lige fra patruljer og tanks til elektriske hegn og overvågningskameraer.
Naturligvis er det dig, der bliver udvalgt til at skaffe CK23-planerne og placere en tidsindstillet bombe i atomreaktoren.
Handlingen foregår på en måneløs nat, hvorfor du er blevet udstyret med en såkaldt military image enhancer. Den tredimensionelle vektorgrafik tegner til at blive rigtig rå.
S.D.I. -
Vi kunne selvfølgelig heller ikke komme uden om Martechs **Satellite Wars** program.
Planen er nu gjort til en realitet, og du har kommandoen med hele **S.D.I.** basen. Dine mål er, naturligvis, at reducere sandsynligheden for krig mellem de forskellige lande, og ved krig at beskytte civilbefolkning og atombaserne.
Du råder over atomsprænghoveder, en rumbase, spion og SDI-satellitter samt en radio til at scanne fjendens radiofrekvenser.
Spillet kører i real time, og du bliver præsenteret for en serie af politiske rapporter fra massemedierne. Det gælder så om at tolke disse rapporter, så du finder ud af, hvor landene og magtbalancen står.
Hvis alt skulle slå fejl - og det kan det desværre i virkelighedens verden - vil det betyde starten på en atomkrig. Om krigen bliver global eller begrænset til visse områder afhænger af dine evner!
Vores så ikke for godt ud...
Nemesis -
Sluttelig så vi en preview på Martech-versionen af **Nemesis**, ikke at forveksle med spillet af samme navn fra **NMC Global**. Men indtil næste SOFT, må du desværre nøjes med tegningen fra et af de tegneseriehæfter, der handler om Nemesis. Skærmbilleder er nemlig top secret indtil videre...

Henrik Bang,
Morten Strunge Nielsen og
Rasmus Kirkegård Kristiansen

DELTA!

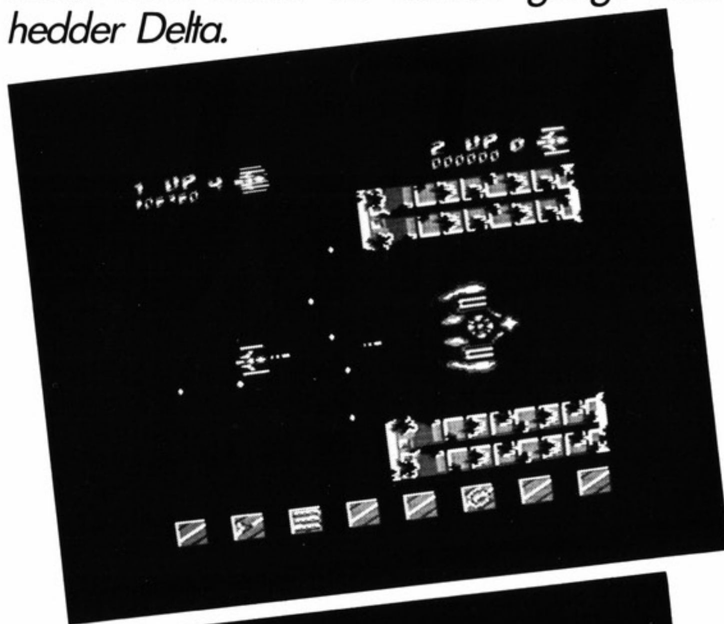
Årets Action-spil!

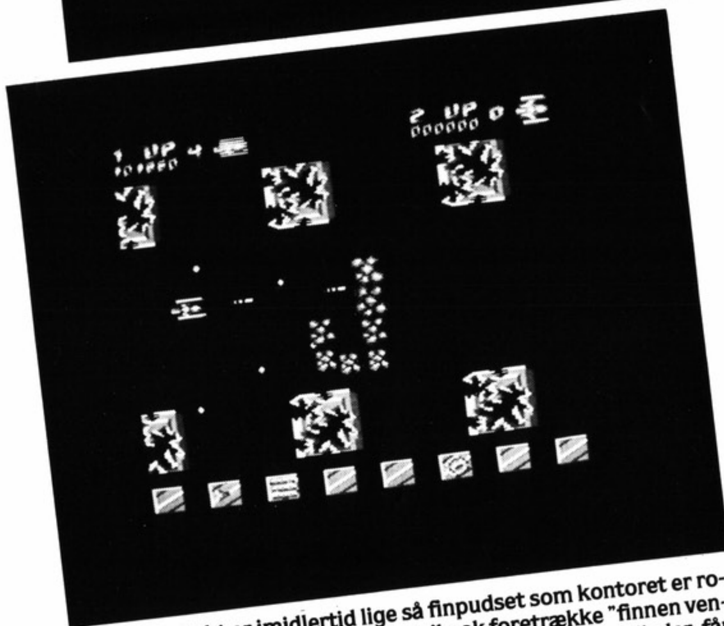
Vi har besøgt softwarehuset, der kalder sig Thalamus. "Huset" er parat til at tage markedet med storm for anden gang. Hittet hedder Delta.

Allerførst vil vi stærkt fraråde dig at smutte til London for at tage Thalamus i nærmere øjesyn. Det tager pokkers lang tid at komme derud og så er omgivelserne ikke de mest opløftende, der findes.
Thalamus ligger med andre ord i den mindre noble del af London - et par kilometer fra Highbury and Islington stationen, der lider af en akut mangel på frie cabs.
Så der var desværre ingen vej uden om. De nedslidte skosåler måtte endnu en gang bære 80 kg. dansker til bestemmelsesstedet.
Men det var ikke enden på bekymringerne. Din skarpsindige reporter afdækkede et sort hul på Wallace Road. Huset på højre hånd var nummer 45, og til venstre stod der 42!!
Efter en længere betænkningstid valgte jeg at slå et smut ned ad den lille vej, hvor der stod "til vaskeriet". Det så ikke specielt imponerende ud.
Men efter ihærdige udfoldelser på et middelmådigt skole-engelsk blev mysteriet afdækket. Thalamus lå på første sal i huset overfor vaskeriet.

Mødet

Så jeg styrtede op af the rusty staircase (på dansk: den rustne trappe) og ind i en særdeles solid dør.
Der gik imidlertid ikke mange øjeblikke, før Andrew Wright dukkede frem bag den og lukkede mig ind i varmen.
For dem, der ikke skulle vide det, kan jeg fortælle, at Andrew Wright er managing director samt den mest specielt udseende person hos Thalamus.
Mr. Wright er en mand, der har meget på hjerte. Han kunne fortælle en hel masse interessante ting om sit firma og branchen i al almindelighed. Men han ville nu allerhelst holde sig til een ting: Thalamus' næste game.
Firmaet Thalamus er udsprunget af Newsfield-imperiet, den engelske pendant til forlaget Ny Elektronik (os). Newsfield er Englands største indenfor blade om computere og lignende slige indretninger.
Der står i princippet to mennesker bag Thalamus. Andrew Wright (markedsføring) og Gary Liddon (den tekniske side). Wright startede som "software-demonstrator" hos legetøjsbutikken Hamleys i Atari VCS æraen. Han fortsatte i branchen hos Activision, hvor han blev pressens kontaktmand efter to år.
Liddon startede sin karriere hos Domark, hvor han arbejdede som teknisk assistent. Derefter gik turen til Newsfield, hvor han skrev til et af bladene, Zzap 64, indtil Thalamus projektets startede.

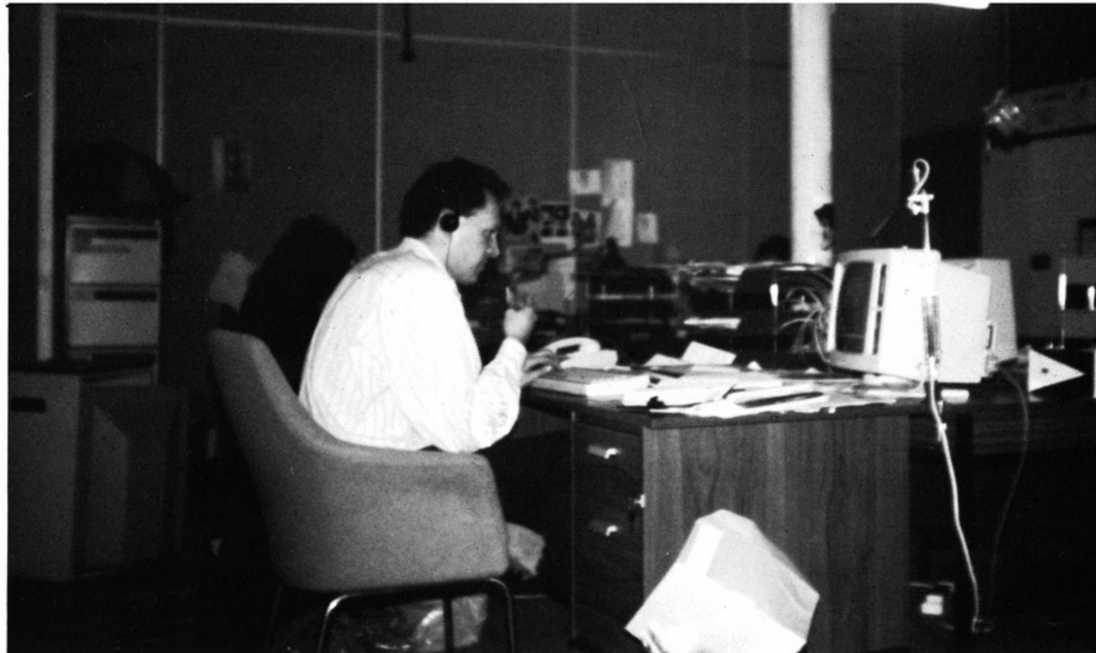




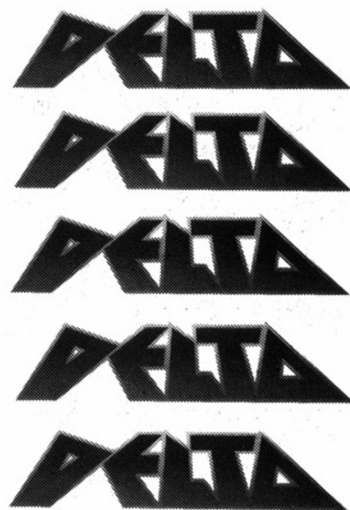
Næste produkt er imidlertid lige så finpudset som kontoret er rodet. Nogle kalder det Delta, men vi vil nok foretrække "finnen vender frygteligt tilbage". Som det burde fremgå af de to billeder, får man fight langt op under neglerødderne.

Starten

Ideen til Thalamus begyndte med en ret ophedet diskussion om softwareindustrien. Wright og Liddon's pointe var, at der blev sendt alt for meget crap på markedet (hvilket alle sikkert gerne vil skrive under på).
Men der kom først skub i sagerne, da Newsfield opsnappede et spil fra en ukendt finne på Commodore Show'et i maj 86.
Efter at Liddon havde fået grønt lys fra sine overordnede, blev Thalamus startet i juni med den ukendte finnes spil som det første nummer på menukortet.
Som man kunne forvente, blev Sanxion lidt af et hit i det store udland. Her i Danmark har vi så til gengæld ikke set så meget til det. Finnen, Stavros Fasoulas, var da også så godt tilfreds med Thalamus' behandling, at han startede på et nyt game til Wright og Lid-



Man kan på ingen måde påstå, at Thalamus holder deres egne stier rene. Kontoret er vitterlig et STORT kaos!



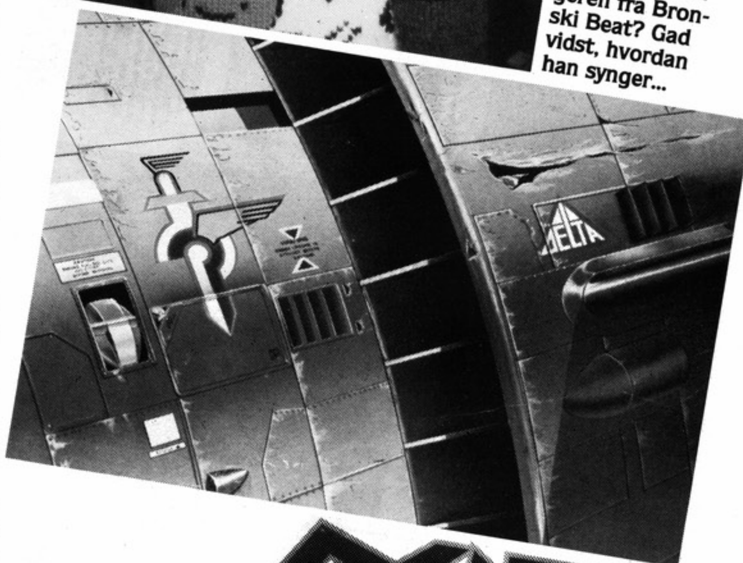
don - det, spilleverdenen vil lære at kende som Delta.

Spillet

Delta er ganske enkelt 87's spil!
Efter planen skal spillet starte allerede under loading'en. Her bliver det (så vidt, som Andrew Wright kunne love os) muligt at personalisere den hammerfede synthmelodi. Man kan lægge trommer og andet tjavs på, mens melodien kører og Delta bliver loadet.
Og så bliver dine riffs endda lagt helt rigtigt ind over melodien af computeren. Altså en oplagt legechance for selv de mest umusikalske computerbrugere.
Men hvis du tror, at det er noget, så kan du godt tro om igen. Delta slår simpelthen alt, hvad vi har set af shoot'em ups til C64.
Som traditionen foreskriver, foregår actionen ved skærmscroll mod venstre, og musikken er selvfølgelig skrevet af Rob Hubbard.
Nyheden er, at du også skal være i besiddelse af en vis portion hjerne for at klare dig helskindet igennem - vilde skydefingre er ikke tilstrækkeligt, desværre.
Når du har brugt skydefingeren til at hamre alle aliens'ne væk fra vindspejlet, får du en chance for at forbedre dit skib (og dermed dine chancer for overlevelse). Det optimale nås på det ottende trin med "Supa Shield", der tillader dig at flyve igennem aliens'ne uden at



Ligner Thalamus' managing director ikke forsangeren fra Bronski Beat? Gad vidst, hvordan han synger...





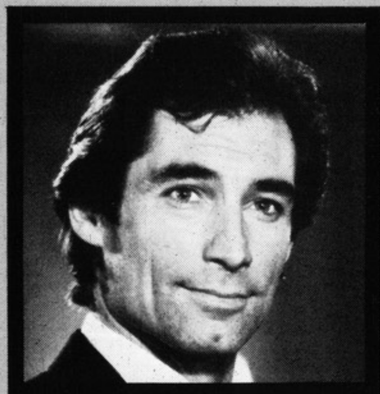
dø! Noget ret fedt, med den sværhedsgrad som Delta ligger på.
Desværre holder de indtjente forbedringer ikke evigt, så det gælder om at holde sig på dupperne hele tiden.

Men der er mere...

For Fasoulas er Delta imidlertid historie.
Han sidder p.t. hjemme i Finland (da han ikke kunne få arbejdstilladelse i England) og arbejder med det næste projekt. Spillet kommer antagelig til at hedde Rambles.
Men Thalamus er mere end Stavros Fasoulas.
Paul O'Malley, der har skrevet Arac (som undertegnede gav en fin anmeldelse i SOFT 6/86), regner med at have sit Mantrax på gaden ved påskeferie-tid.
Og så arbejdes der selvfølgelig også på versioner af Sanxion og Delta til Spectrum og Atari ST. I første omgang må Spectrumejerne dog nøjes med Delta.
Andrew Wright sluttede desværre af med at bemærke, at han endnu ikke var i besiddelse af det færdige Delta-game. Der var gået koks i kagen under masteringen.
Men han lovede at sende det, hvis han nåede det.
"Nåede det?" lød det nysgerrige spørgsmål naturligvis.
Joh, Wright var på vej tilbage til Activision, som han havde forladt til fordel for Thalamus i sin tid.
Jobbet kommer igen til at hedde noget med "press" og vil give tre gange mere end det, der stod på hans lønseddel sidste gang!
Sådan er den engelske logik, men "who cares?" - Vi får tæsketykke spil ud af samarbejdet med den sjove fra Finland, og så er vi ellers ligeglade med alt andet. Bare Delta blæser frem på skærmen!

Morten Strunge Nielsen

Spioner Dør ved Daggry!


Han ser da meget flink ud. Man skulle ikke tro, han var den nye James Bond - men det er han altså.

Om kort tid kommer Domark med to nye James Bond spil. Læs om spillene, filmene, firmaerne og naturligvis Agent 007 - licence to KILL!

Det hele starter på Gibraltarklippen, hvor man ser en Land Rover komme ud af kontrol og smutte ud over afsatsen. Ved et smart lille zoom ser vi Bond slås med en anden mand i den faldende off-roader.

Klip! Det hele var tilsyneladende kun en af Department of Defence's mere farlige øvelser. Ligegyldigt, hvilket formål, den specielle køretur tjente, er det ihvertfald et faktum, at den hærdede agent klarede sig ud af kniben.

Ellers kunne han jo heller ikke blive kaldt tilbage til det gammelkendte kontor for at modtage instrukser om den næste opgave. En opgave, som denne gang handler om en KGB-general, der har brug for hjælp til at hoppe af.
James Bond suser naturligvis straks afsted til **Bratislava**, for at lede general **Koskov's** (spilles af Jeroen Krabbe) afhopning.
Operationen lykkes på trods af et mordforsøg fra den smukke tjekkiske cellist, **Kara** (Maryam d'Abo). Koskov bliver smuglet ud af Tjekkoslovakiet og bragt i sikkerhed bag London's mure.
Under afhøringerne giver Koskov **M** og **forsvarsministeren** (Geoffrey Keen) nogle særdeles farlige oplysninger. Sovjets svar på en sej pumpe, general Pushkin (John Rhys-Davies) skal til at starte et program, baseret på nogle specialtrænede snigmordere.
Men Bond føler sig ikke overbevist. Er Koskovs udtalelser et forsøg på at miskreditere Pushkin og styrke hans egen position, eller har han virkelig ret?
I det øjeblik, Pushkin bliver gjort meget kold af lejemorderen **Necros** (Andreas Wisniewski), bliver tvivlen ryddet væk. M udfærdiger en arrestordre på general Pushkin, der er på officielt besøg i Tanger med en handelsdelegation. Det er Bond's opgave at aflevere arrestordren på rette sted.
Inden han forlader Englands grønne marker og lumre ginger ale, besøger han dog lige **Q**'s "lille" værksted. Q giver ham som sædvanligt nogle apparater, der senere viser sig at komme til at betyde forskellen mellem liv og død.

Ude i den store verden

Bond beslutter sig også for at besøge Bratislava og ikke mindst den mystiske Kara igen. Han kommer tæt ind på livet (nej ikke den slags liv endnu, kvaj!) af hende, da hun tror han er en af Koskov's venner.
På denne vis finder vores allesammens smarte fyr ud af, at Kara er et offer for et sindrigt komplot, der har Koskov som den store bagmand. Bond opsnuser også en forbindelse mellem Koskov og våbenhandleren **Brad Whitaker** (Joe Don Baker).
Efter en sindsoprivende jagt ender Kara og Bond i Wien, hvor de som vanligt giver efter for de romantiske omgivelser - så er du vel ikke i tvivl om, hvilken vej det går med parret?
Klip! Bond smutter væk fra idyllen og frem til general Pushkin's hotel på Tanger. Den store mand fra den forkerte side af jerntæppet viser sig snart at have sans for sportmanship. Sammen lægger de en plan, der får Whitaker og Koskov til at sprælle ganske voldsomt.

ALBERT R. BROCCOLI presents TIMOTHY DALTON as IAN FLEMING'S JAMES BOND 007 in THE LIVING DAYLIGHTS

JAMES BOND 007 AT HIS MOST DANGEROUS IN THE LIVING DAYLIGHTS

Her ser du en nye agent-helt i fuld påklædning. Det er ligesom stillingen er set før??

Kæmpe-floppet **A View to a Kill**.

Men livet ville jo være lidt for kedeligt, hvis planen bare kørte på skinner. Så Bond bliver overmandet af Necros og Koskov og ført bevidstløs ud af Tanger.
Turen går videre til det russisk-okkuperede Afghanistan, hvor Kara og Bond bliver sat i fængsel. Parret flygter kort efter fra fængslet sammen med **Kamran Shah** (Art Malik). Og mr. Shah, der er leder for en gruppe afghanske frihedskæmpere, viser sig snart helt uundværlig.
I et dramatisk kapløb med tiden kæmper Bond, Kara og Shah's gruppe mod horder af russiske tropper, og parret slutter ved Whitaker's villa i Tanger!
Kort efter er skurkene besejret og lyset bliver tændt. Nej, du befinder dig ikke i Tanger, men i en biograf fyldt med mennesker og tomme slikposer. Alle bedes forlade biografen...
Men rolig, vi har stadig en masse mere at fortælle.

Ny James

Det er med fuldt overlæg, at vi endnu ikke har talt mere indgående om James Bond. Bond er nemlig ikke helt sig selv.
Roget Moore er ganske simpelt for gammel til at gå i gang med indspilningerne til The Living Daylights - den femtende 007-film.
Så de to gamle filmskabere, Albert R. Broccoli og John Glen måtte ud og kigge på skuespiller-markedet. Det varede meget længe, før de nåede frem til den rigtige afløser, Timothy Dalton.
Det tog ikke tilnærmelsesvis så lang tid, at finde den rigtige historie. Ian Flemming's **The Living Daylights** blev oprindelig trykt som en short story i det første nummer af Sunday Times' farvesektion, den 4. februar 1962.
I 1966 kom historien i bogform, som den ene af tre historier i samlingen, der blev kaldt Octopussy (den titel har du vel aldrig hørt om før?!). Det bliver spændende at se, om næste Bondfilm bliver bogens tredie historie, The Property of a Lady...
Efter at **The Living Daylights** var valgt, manglede de driftige folk bare at skrue filmmanuskriptet sammen. Et spørgsmål om at reservere tilstrækkelig tid i Pinewood studierne, og få lagt optagelserne "on location" ind i tidsskemaet.
Lokationerne tæller dennegang Gibraltar, Wien, Tanger og Ouarzazate i Marokko, plus et par stykker i Italien og England.

Wow

Der har heller ikke været meget slinger i valsen, da der skulle ud-

ALBERT R. BROCCOLI
presents
TIMOTHY DALTON
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007
in
THE LIVING DAYLIGHTS

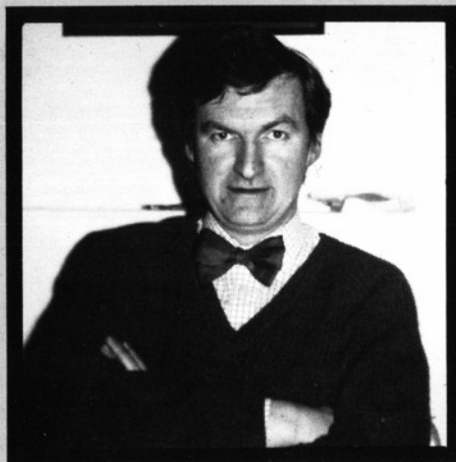
Spioner
Dør ved Daggry!

vælges damer og biler. Damerne klæder bilerne og omvendt!
Men eftersom damerne er temmelig svære at beskrive (bare i antal), vil vi holde os til de ganske rimelige Bond-biler.
Vi kommer desværre heller ikke til at se klassikeren af alle Bonds biler dennegang. Aston Martin DB5'eren, der var spækket med spændende legesager - hvem husker ikke de roterende nummerplader, katapultsædet, maskingeværerne og de roterende "dækpiftere" - gik på pension efter Goldfinger og Thunderball.
Men okay, vi kan da godt acceptere, at **The Living Daylights** Aston Martin-vogn bliver en Volante.
En Volante, der både kommer i convertible og hardtop-versioner. Det er vel næsten overflødigt at bemærke, at Q har tilføjet adskillige ekstra kilo siden fabrikken...
Men Volanten er ikke helt alene i verden. I to af filmens sekvenser kører Bond Audi.
I Tjekkoslovakiet er det en Audi 200 Quattro limousine (god for en pæn del mere end 200 km/t), som er specialfremstillet til 007 i stengrå metallic med læderindtræk. Senere finder vi igen Bond i en sølvgrå Audi. Bilen er en 200 Avant, og stedet er Tanger.

Lidt Domark historie

Domark er absolut ikke et Bond-only firma. Men Domark er til gengæld et firma, der har næse for at tiltuske sig de hotte licenser.
Det var adventurespillet **Eureka!**, der blev starten på Domark. Og hvilken start.
Den første, der kunne bevise, at han havde fuldført Eureka! ville modtage en taske med 25.000 pund (ca. 260.000 kr.). Men spillet var også virkelig svært. Ian Livingstone, der har stået bag en del Fighting Fantasy bøger, lavede plottet og Andromeda teamet sørgede for koden.
Eureka! solgte selvfølgelig godt - hvem ville ikke gerne tjene 25.000 pund!

Nogle måneder senere fik Domark computer-licensen på Bond-filmen **A View To a Kill**. Spillet blev lanceret i Pinewood Studios syv dage før filmens premiere. Her fik pressen mulighed for at se filmen og prøve spillet - den planlagte helikopterlanding med Bonds dobbeltgænger gik desværre i vasken på grund af de lunefulde vejrguder.
Senere fulgte en lige så flot premiere på computerspillet Friday the 13th, og en overdreven konkurrence om en forgyldt version af Trivial Pursuit.



Når man taler om flinkerter, bør Mark Strachan heller ikke forbigås. Han er softwareverdenens eneste person, der kan finde på noget så originalt som butterfly og malertøj...

Besøg hos Domark

Vi kunne selvfølgelig heller ikke dy os for at kigge ind omkring Domark, da vi nu en gang var i London. Så ud på eftermiddagen gik turen til Domarks nye domicil. Domark House ligger et godt stykke uden for London, i en by, hvor der findes nogle meget berømte tennisbaner og en ganske udmærket pub.

Modtagelseskomiteen bestod af Mark Strachan, den ene halvdel af doMark. Dominic Wheatley var desværre ikke hjemme i dag, forklarede Mark - og han fortsatte med at fortælle, at jeg rent faktisk var den første, der besøgte dem i deres nye lokaler.
At Domark var helt nyindflyttet (samme dag, for at det ikke skal være løgn) kunne tydeligt spores på Mark. Han var iført en lettere hvidplettet trøje og butterfly. Fed sammensætning.
Domark viste sig da også hurtigt at være et rigtig rart softwarefirma. Flinke og jordbundne.
Da talen faldt på A View To a Kill og Friday 13th, var Mark da også den første til at indrømme, at de havde haft lidt for travlt med at få spillene ud til tiden. Men han lovede, at de havde lært en masse af deres fejltagelser.
At Domark er blevet klogere kan der vist ikke herske meget tvivl om. De har lige fyret de programmører, der arbejdede på computerversionen af den gamle Bond-film, **Live And Let Die**. Spillet skulle oprindeligt have været færdigt i januar, men programmørerne var ikke deres opgave voksen, var Mark's eneste kommentar.
Så nu går der mindst et halvt år, før Live And Let Die kan komme til at figurere på udgivelsesplanen igen!
Det går dog strygende med The Living Daylights, der bliver et arcadegame med 7-8 levels, hvor det gælder om at blaste/skyde en masse ting. Filmen kommer op i juni eller juli måned, og spillet **skal** være færdigt før filmen.
Præsentationen skal antagelig foregå lige så ødselt og storslået som det er sædvanen med Domark. Så det kunne jo godt være vi burde kigge et smut derover.

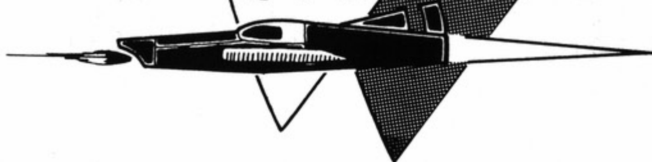
Fremtiden

Domark går også så småt og barsler med svenske og danske versioner af Trivial Pursuit (de har faktisk allerede solgt 210.000 eksemplarer!) samt follow-up'en Genus II. Og så er der jo Streetwise-label'en, der regner med at sende et spil på gaden hver måned med start i juni.
Eureka II og en lige så stor pengepræmie står også på programmet for 1988.
Men bedst af alt. Domark har lige fået licensen på Star Wars-trilogien. Det vil sige, Star Wars under næste juletræ 87, Empire Strikes Back i foråret 88 og Return of the Jedi til jul 88!!
The Living Daylights er kun første stoppested på licensturen. Hvis alt går som det skal, er The Living Daylights på gaden i juni og på lærredet i de danske biografer fra den 14. august.
Og mon ikke Domark for en gangs skyld holder de stramme tidsplaner. Der er indgået et væddemål om en flaske champagne efter eget valg med Ariolasoft og Mark bryster sig af at turde gøre det samme med alle andre, der måtte have lyst - og råd.

Morten Strunge Nielsen

ARCADE ACTION AID

Rolig, du er ikke særlig langt fra hjælpen. Arcade Action Aid er tilbage! Læn dig tilbage i gyngestolen, smid tastaturet op i skødet og nyd stakken af pokes til dine yndlingsspil.



Dennegang lægger vi aid'en hårdt ud med en mindre bunke pokes - til fire spil, for at være helt nøjagtig. Buk pænt for Jakob Lauridsen fra Herning, alle I Commodore-snydere!

Glider Rider

Hvis du synes uendelige bomber og uendelig energi lige er sagen i Quicksilva's rimeligt svære spil, er det bare med at få trykket dette ind i 'puteren.

POKE 28568,234
POKE 28569,234
POKE 28570,234
POKE 29054,234
POKE 29055,234
POKE 29056,234
POKE 29154,0
SYS 32871

Flash Gordon

Der er sandelig også blevet plads til budget-pokes fra hr. Lauridsen. Spillet er for øvrigt heller ikke spor dårligt.

POKE 25903,234
POKE 25904,234
SYS 12288

Future Knight

Der er også Arcade Action førstehjælp, til de mulige fremtidsriddere.

Først og fremmest gælder det om at finde systemet for våbenudskiftning og at smutte derhen for at vælge sit våben.

Herefter er det "Safe"-passet, det drejer sig om. Uden et pas er det ikke til at komme nogen steder – og med passet smutter man let og elegant frem til en anden lokation gennem "Exit"-skiltene.

For at få fingrene i det vigtige pas skal du gå til venstre, op og til højre. Når du frem til passet, skal du ikke spille helt over for de to aliens, der skyder efter dig. Det koster meget dyrt i energi.

Nu mangler du kun at finde et exit. Desværre viser det sig, at en kæmperobot vogter over exit, så der er ikke andet at gøre end at skyde på svinehunden, indtil du, via exit, er smuttet videre til den næste skærm!

Breakthru

Jeg kan ikke holde Breakthru ud, siger vores allesammens Morten Strunge Nielsen! Men alligevel håber han, disse pokes hjælper dig.

POKE 6604,234
POKE 6605,234
POKE 6606,234
SYS 12616

Legend of Kage

Eftersom du ikke gider høre, at SOFT-taktikken i Legend handler om træer, kastestjerner i hovedet på de blå uhyrer, konstant bevægelse og en kvindelig bokser, der skal dø for dit sværdslag, bliver du nødt til at bruge en poke.

POKE 1311,96
SYS 2344

Lightforce

Vi gik helt amok over Amstrad-versionen af Lightforce for et par blade siden. Commodoregamet er da også ganske godt, men en smule sværere.

Det problem er der kun en løsning på:

POKE 11547,5
SYS 6713

Fairlight

Og ind på vores telefax tikkede der et program til Fairlight. Nogen kalder det en dødssynd, og andre kalder det program til Amstrad, der udstyrer dig med uendeligt liv.

```
10 OPENOUT "D": MEMORY &27C: MODE 1: INK 0,0: INK 1,2: INK 3,6: BORDER 0: LOAD "IPIC",&C000
20 LOAD "IFCD"
30 POKE &7D2F,0
40 POKE &6219,0: POKE &612A,0: POKE &621B,0
50 CALL &9380
```

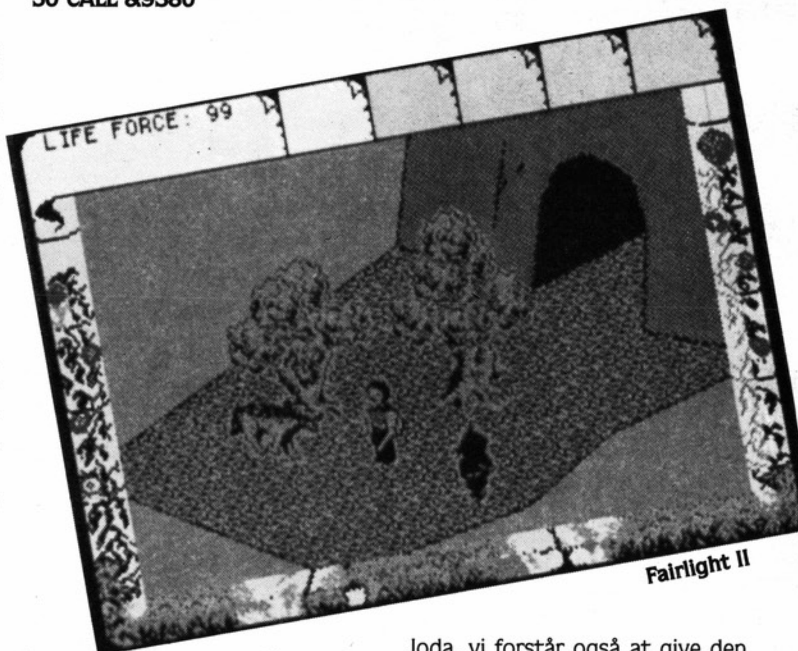
Mer' Fairlight

For at det ikke skal være løgn, har Søren Larsen fostret en uendelig energi til Commodore-folkene.

POKE 34413,234
POKE 34414,234
POKE 34420,234
POKE 34421,234
SYS 20992

Fairlight II

Nu hvor vi er så godt i gang, kan vi vil lige så godt også tage en bid af løsningen til II'eren.



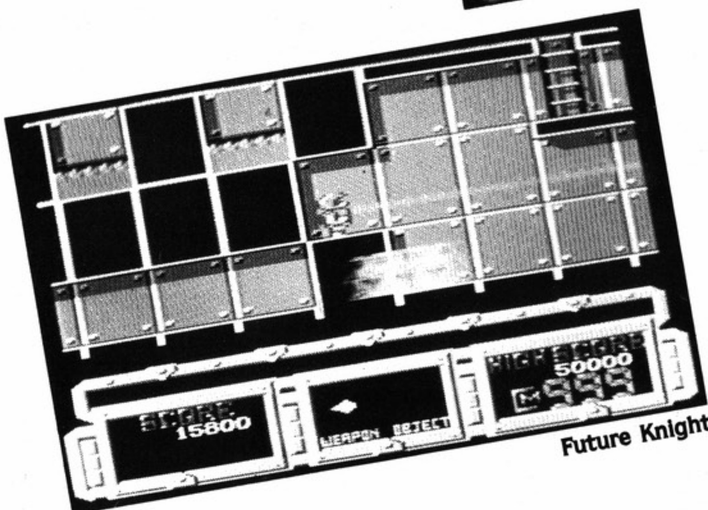
Fairlight II

Joda, vi forstår også at give den som adventure-guider.

Højre, ned, ned, højre, højre, højre, højre, saml klippen op, ned, ned, ned, ned, ned, ned, venstre, venstre, tag trylledrik, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, øverst til højre, læg klippe, stil dig på den, så du kan nå hønen og nøglen, venstre, op, op.

Nu er du forhåbentlig i rummet med de to tønder. - Fortsat god fornøjelse.

Det var nemlig alt, hvad vi Fairlight-freaks kunne finde på til denne aid.



Future Knight



Men rolig folks, pokes'ne til Fairlight II skal også nok finde vej til SOFT...

1942

Kim Troelsen fra noget, der tilsyneladende hedder Aulum, påstår, at han er i besiddelse af de ultimative tips til 1942 på kommodedøren. Da Kim samtidig skriver, at SOFT er et af de bedste datablade i verden, er der selvfølgelig blevet lidt plads til ham...

‹Først er der den irriterende sprite til sprite kollission:

POKE 3237,169: POKE 3239,0: POKE 5765,234
POKE 5766,169: POKE 5767,0
SYS 2640

Men der er jo også noget, der hedder evigt liv.‹**POKE 5806,234: POKE 5807,234**
SYS 2640

Cylu

Har du lyst til at prøve det hele i Cylu til Commodore, har vi sagerne.

POKE 39409,123
SYS 49152

Spindizzy

Jøps, vi byder sandelig også på et snydeprogram til et af de absolut bedste og mest originale games, der er set på en Amstrad...

‹As betyder strengen A (skrives som et A efterfulgt af et dollartegn, altså A-dollar).

10 MODE 1
20 FOR T=49152 TO 49170
30 READ As: POKE T,VAL("d"+As)
40 NEXT T
50 CALL 49152
60 DATA 21, 40, 00, 11, C0, B0, 3E, 6A, CD, A1, BC, 3E, C9, 32, 5E, A8, C3, 00, B0

Druid

Er du træt af de uendelige rækker af fjender, er det som sædvanlig en god ide at konsultere SOFT. Men uden Commodore går det selvfølgelig ikke.

POKE 39271,255
SYS 5120

Crazy Comets

Universet er ude af kontrol, og dine chancer for overlevelse er sådan ca. nul. Citatet er hentet fra en af Martechs absolutte klassikere, Crazy Comets.

Spillet har desværre så lang tid på bagen, at der ikke er særlig mange ude i lille Dannevang. Der er dog ingen tvivl om, at disse tips fra en anonym freak vil få alle tilhængerne til at gå totalt bersærk.

Til dem, der ikke har dette ace-game, har jeg kun et råd: Få fat i det!

10 PRINT CHRs(147)
20 FOR I=4096 TO 4125: READ A: POKE I,A: NEXT
30 PRINT "Tryk en tast for at loade spillet!"
40 GET As: IF As=""THEN 40
50 SYS 4096
60 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186
70 DATA 255, 169, 0, 133, 183, 32
80 DATA 213, 255, 169, 76, 141, 149
90 DATA 3, 169, 226, 141, 150, 3
95 DATA 169, 252, 141, 151, 3, 96

Når din Commodore resetter, indtastes følgende for at høre in-game musikken:

SYS 24809
POKE 780,0
SYS 24743

Vil du hellere høre high-score musikken, er skal det være:

SYS 24809
POKE 24756,56
POKE 780,0
SYS 24743

Sluttelig skal du jo også lige sørge for, at spillet giver dig uendeligt liv ved opstarten.

POKE 40285,76
POKE 40286,35
POKE 40287,153
SYS 24882

1985

Søren Dahl er taget et år tilbage i tiden med sin Commodore 64:

10 SYS 63276: POKE 783,1: POKE 831,255
POKE 832,2: SYS 62828
POKE 749,226: POKE 750,252: POKE 770,167: POKE 771,2: POKE 776,167

Så skal programmet RUN'es og 1985 Day After loades.

Efter reset skal du skrive:

10 FOR G=11264 TO 11584: POKE G,0: NEXT
20 FOR G=27676 TO 27693: READ A
30 POKE G,A: C=C+A: NEXT
40 IFC<>1243 THEN PRINT "(HOME)"; TAB(255)"DATA FEJL!!": STOP
50 DATA 42, 77, 79, 68, 73, 70, 73, 69, 68, 32, 86, 69, 82, 83, 73, 79, 78, 42

Thrust

Vi undsætter endnu en gang alle Commodore-ejerne med uendeligt liv.

POKE 6139,234
POKE 6140,234
POKE 6141,234
SYS 2304

Alle Spectrums kommer mere på arbejde, når de ved, at det er adresse 39297, der er bestemmende for antallet af liv.

Med Amstrad ender du i flere dele, hvis du prøver at snyde dig en level frem. For at hoppe frem til den næste level, skal du nemlig trykke på **F1, F2, F3, opad pilen, højre pilen, DEL og ESC**. Samtidig, vel at mærke!

Uridium

Hewson gjorde det igen på Spectrummen.

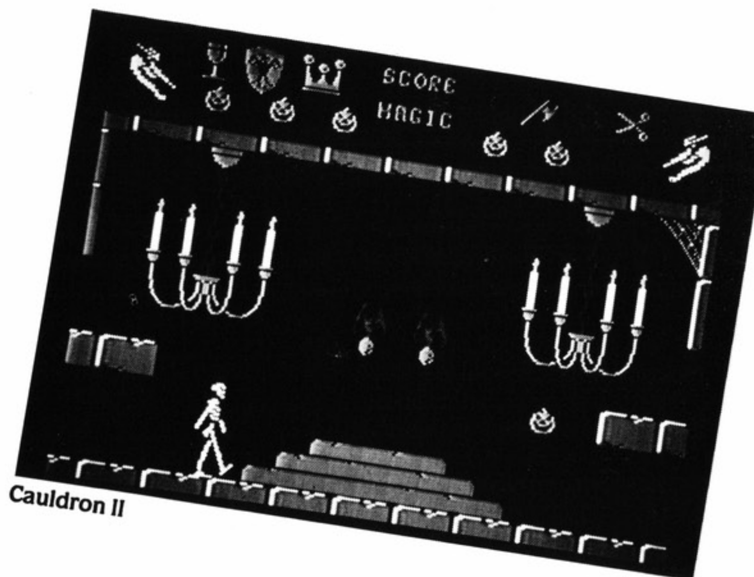
Og vi gør det igen i 3xA!

POKE 31137,(antal liv må ikke overstige 190)

POKE 34049,1, hvilket bevirker, at fjenderne bliver fjernet, og det bliver muligt at lande efter få sekunder. -- Eneste problem er, at den irriterende lyd, der fremkommer når man skal lande, således kører uafbrudt.

For at blære os lidt, har vi også gjort os den ulejlighed at notere banernes navne ned på tekstbehandlingen:

Zinc, Lead, Copper, Silver, Iron, Gold, Platinum, Tungsten, Iribon, Kallisto, Tri-Alloy, Quadnium, Ergonit, Galactium, og sluttelig URIDIUM.



Cauldron II

Cauldron II

Her er en lille poke, som med garanti vil være en uvurderlig hjælp til at gennemføre Cauldron.

POKE 40318,65
POKE 40319,208
SYS32777

Ikari Warriors

Har du Amstrad, bør du også have Ikari Warriors.

Og har du Ikari Warriors, bør du være i besiddelse af know-how om uendeligt liv.

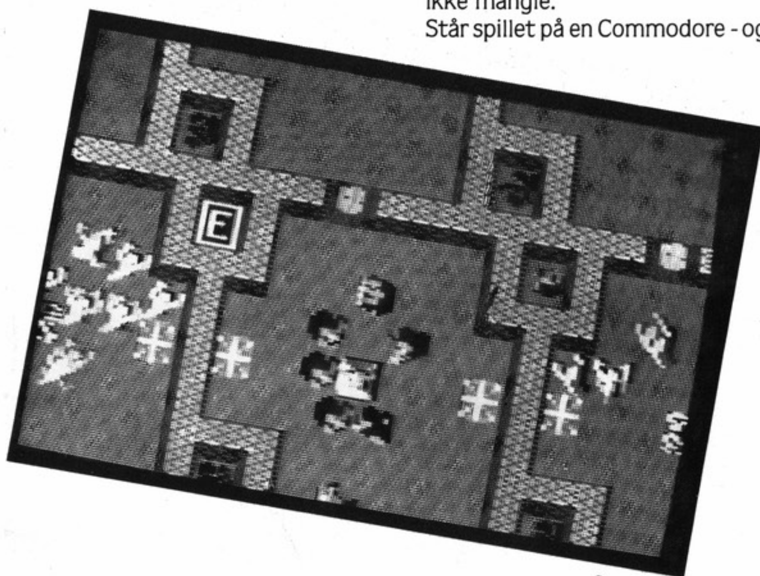
Når du har loadet første del, skal der skrives:

POKE 26900,0
POKE 26901,0
POKE 26902,0
CALL 3950



Cobra
...er et ganske rimeligt game, så derfor fortæller vi dig, at Spectrummen bare skal have en **POKE 38128,1**.
Med denne poke får du et virkelig pænt antal points for hver mand, der udstyres med akut blyforgiftning. Faktisk så mange points, at det som regel også giver et ekstra liv!

Rambo
Michael Berg har det første og simpleste hack til Rambo-problemerne.


Gauntlet

Load "",8,1
POKE 6099,173
RUN

Heartland
SOFT's redaktion forbarmer sig endnu engang over dig. Her er den komplette løsning til Heartland's første level.
Du skal blive på startpunktet indtil din hat kommer frem på skærmen. Så tager du den og går så langt til venstre, som det overhovedet er muligt.
Her venter du på, at bogen skal dukke frem, tager den og går til højre, indtil du når frem til din gamle, trofaste seng. Smut ud af den venstre dør og gå så langt til højre, som du kan. Her venter du til en af siderne i bogen falder, tager siden og smutter hjem og i seng.
Når du ser dyner (eller i hvert fald sengen) trykkes fire-knappen ned og vupti, så befinder du dig på den anden level.
Men det er jo en helt anden historie, der kun vil blive fortalt, hvis I sender mig nogle opfordringer...

Terra Cresta
Imagines hidsige rumridt er ganske interessant i Spectrum-sammenhæng.
Med**POKE 38706,1** er der ekstra liv og en kraftigt stigende score. Ulempen ved denne poke er bare, at hver gang scoren runder de 999999, så kan uhyrerne finde på at forsvinde (for dog at dukke op igen, når du dør) samtidig med, at paperen i den nederste del af skærmbilledet flipper.
Men skylden skal tilsyneladende ikke lægges på poken. - Snarere på nogle stærkt pressede programmørerne.

Gauntlet
Snyd til US Gold mega-sællert bør ethvert seriøst spilleblad heller ikke mangle.
Står spillet på en Commodore - og er helbredet lidt for svagt - skal du reset'e inden der loades fra side 2.
POKE 41021,189
POKE 41021,189
POKE 44373,185
POKE 44381,185
POKE 47658,189
POKE 47666,189
POKE 48514,189
POKE 48524,189
POKE 50357,189
POKE 50367,189
POKE 50814,189
POKE 50824,189
SYS 32768
Gauntlet til Spectrum og Amstrad er endnu ikke færdig-poke't. Hvis du ikke selv sender dem ind, ordner vi det selv!
Mens Spectrum-ejerne venter på den optimale løsning, bør de i øvrigt øve sig i at gå igennem murene. Det gøres ved at holde symbolshift nedtrykket.

Stainless Steel
Snyd med mr. Ricky Steel er absolut intet problem.
Problemerne opstår først, når man begynder at diskutere, hvilken slags snyderi der er bedst. Men det bliver din hovedpine, vi bringer bare sagerne.
Du kan prøve **ALIK** og **ENTER**. Hvis du hellere vil trykke fire taster ned samtidig, kan du prøve **SILK** eller **LOIS**.
Vi har desværre ikke kunnet lokalisere Amstrad-versionen og teste ovenstående muligheder, men uforsøgt er intet vundet, vel?

Meltdown
Der er anderledes check på drengen med hensyn til Amstrad, når det handler om Meltdown.
Her er det muligt at komme ind i en speciel snyde-editor ved at skrive **663605**. Sæt Caps on og prøv at skrive **HELP** og **VARS**.
Resten er op til dig selv!

Galvan
Nu ikke så meget fis med dig! Hvis du følger vores instruktioner nøje, burde Imagines conversion være overstået inden længe.
Som sædvanlig er en af fiduserne ikke at stå stille mere end tyve picosekunder af gangen.
Man behøver dog ikke at tabe hovedet, fordi det går stærkt. Det er bare med at gå til højre fra starten, for at skaffe sig en skydeklar arc-blaster. Men hold grundigt udkig med flere power-pyramider, hvis ikke blasteren skal nå at omdanne sig til en pistol (der senere forsvinder ud i den blå luft).
Det er et absolut must at være i besiddelse af en arc-blaster, når man møder den trehovedede dæmon. Bedste forsvar er et angreb. Og bedste angrebstaktik er at hoppe op og ned, mens man skyder som en sindssyg.
‹En rød pyramide betyder, at en rå neutralizer er indenfor rækkevidde. Neutralizere er bare lykken til robotter og dæmoner!

Boulderdash
Nu er der også pokes til Boulderdash Construction Kit's game-del på gaden.
Så længe du husker at taste disse pokes ind, før du loader huler, er der ingen ko på isen:
POKE 22216,234
POKE 22217,234
POKE 22218,234
SYS 22969

Avenger
Er du endnu ikke nået igennem, skal dette nok hjælpe dig godt og grundigt på vej!
POKE 6418,234
POKE 6419,234
POKE 6420,234
POKE 6444,234
POKE 6445,234
POKE 6446,234
POKE 6476,234
POKE 6477,234
POKE 6478,234
SYS 11924

Shao Lin's Road
Det er The Edge, der står for afslutningen af dette nummers Arcade Aid. Så kom ikke her og påstå, at vi mangler stil.
En ægte karatefanatikers første træk er at flytte sig op på den øverste platform i en helvedes fart. Her står man nemlig mageligt og venter på, at fjenderne vover sig frem - og bedst af alt, det er umuligt for modstanderne at angribe ovenfra.
Så hver gang du bliver hamret ned af rampen, er det bare med at komme derop igen.
Du bør i øvrigt også passe på den sidste japserdreng, der skal hamres til plukfisk. Han er betydeligt mere hårdhudet (og hårdhændet) end sine forgængere. Så det er bare med at få sparket ordentligt igennem.
Er du alligevel sikker på, at du har lyst til at sparke ham japseren ned?
Den næste level er sværere end den første.
Her gælder det nemlig om at flytte hurtigt og udnytte de våben, der "daler" ned fra himlen.
Men det gælder alligevel, at Shao Lin's Road aldrig bliver **for** svær - allerhøjst problematisk.



DE KOPIERER SPILLEHALS-MASKINER!!

Piratkopiering er ikke kun noget, der går ud over 64'er spil. Også spilleautomaterne er udsatte. En helt pæn andel af dem, du finder i biografen eller på grillen er kopier!

Japan er verdens hidtil eneste land, der er blevet tvunget til at præge flere mønter for at dække Space Invader-maskinernes behov! Japanerne var samtidig også de første til at lave spillemaskine-kaffehuse, hvor folk gladeligt stod i kø i flere timer for at spille Space Invaders.
Det varede da heller ikke lang tid, før de driftige japanere fik øjnene op for de muligheder, spillemaskine-manien bød på. Hundreder af firmaer spirede frem og afblomstrede lige så hurtigt.

Pacman

Tidens tand og profittens krav har også gjort sit til at tynde ud i rækken af firmaer, der overlevede i første omgang. Namco er faktisk et af de meget få (hvis ikke, det eneste), der har været med helt fra starten. Dette kunne der opstilles mange teorier om.
Men Namco's overlevelse har efter alt at dømme bundet i, at de opkøbte Atari Japan Inc. tilbage i 1974.
Købet betød nemlig, at Namco fik de japanske rettigheder på datidens største spillemaskinefabrikant. Vigtigst af alt, Namco's produkter fik en indgang til det lovende amerikanske marked, samtidig med at ingeniørerne blev fortrolige med konsollernes mere tekniske sider.
Namco's første game, Galaxians, der skulle tjene som en art follow-up til Space Invaders, blev også straks succes i Japan.
Men det var først, da en af firmaets softwarespecialister var pizza-sulten, at verdensgennembruddet var sikret. Den smarte fyr kom pludselig til at tænke på, hvordan det ville se ud, hvis en pizza, der havde fået skåret et stykke af, prøvede at spise en mindre pizza.
De andre smarte fyre lagde nogle spøgelser og power pills til ideen og overlod derefter den tekniske side til en anden afdeling. 12 måneder senere var spillet færdigt. Nu manglede der bare en ting, før verden lå for Namco's fødder - et råt navn. Japserne tænkte naturligvis straks på Paku Paku, der er ordet for en spisende mund. Voila, Pacman var opfundet!
Denne gang blev intet overladt til tilfældet. Namco satte Midway til at lave en amerikaniseret spillemaskineversion af den originale ide.
Men på trods af, at Pacman var en klar vinder - den største i historien - fik Namco grå hår i hovedet.

Analyser lige min chip.

Namco's neuroser skyldtes de støt stigende japanske pirater, der postede massevis af Pacman-spil ud på markedet til den





halve pris!
Egentlig en temmelig grotesk situation.
Tænk bare på, at Japans førerposition på forbrugselektronik blev grundlagt ved kopiering af USA og Europa's ting.
Det morsomme er bare, at pirateriet går ud over dem selv i dette tilfælde. Men de nok så afbalancerede japsere kan altså ikke dy sig for at score nogle lettjente penge, selv om det går ud over deres eget land.
Ok, nu er det måske ikke lige nøjagtig de mest afbalancerede japanere, der har investeret i pirateriet. Rygter i krogene vil vide, at der er en hel del mafia-penge inde i billedet. Mafiaen skulle tilsyneladende have indset, at spillemaskinerne er mere lønsomme og betydeligt mindre risky end "ferietabletter", "sne" og det, der er værre...
Det er i al fald hårde facts, at der kræves en meget stor portion penge, før man er kørende i pirat-branchen. Som om spillemaskinernes indhold af IC's ikke er rigeligt komplicerede i forvejen, så benytter firmaerne sig i stadig tiltagende grad af brugerspecificerede chips.
For at kopiere en brugerspecificeret chip skal man åbne pakningen og analysere indholdet med mikrofotografi. Derefter er det "bare" et spørgsmål om at råde over ressourcer, der kan fortælle hvad chippen helt nøjagtigt laver.
Det vil sige nogle virkelig kvalificerede folk, der er i besiddelse af mainframes, alt hvad hjertet kan begære af elektronikudstyr og den fornødne gejst. En chip med tusinder og atter tusinder af baner er ikke nogen let nød at knække.

Og lav en masse kopier...

Produktionsleddet er imidlertid mindst lige så kritisk som dissekeringen af maskinens indhold. Først og fremmest er der problemet med at få produceret brugerspecificerede kredse, noget der er ret dyrt og meget tidskrævende.
Men selv noget så trivielt som at skaffe de rigtige komponenter, kan ikke bare ordnes henne hos den første og bedste elektronikbutik. Dertil er kravene for specialiserede, styktallene for store og detektiverne for nysgerrige.
Jo, alle spillemaskinefirmaerne har detektiver på lønningslisten. Ethvert firma, der har lidt respekt for deres egen fremtid, har endda ansat virkelig mange af cotton- coat'erne. For slet ikke at tale om udgifterne til de sidste nye skrig i spion-udstyr...
Piraternes modtræk er naturligvis at operere med et særdeles kompliceret net, der sørger for alle de nødvendige dele til maskinen og særlige bevægelige samlingsfabrikker, der kun fungerer ganske kort tid på samme sted - det være sig Japan, Korea eller et hvilket som helst andet østasiatisk land.

Clone? No prob!

Det, der chokerede os mest i forbindelse med spillehalsspillene, var nu nok den danske markedssituation. Hverken Bally/Midway's administrerende direktør, Kaj Harder, eller Compogame's ditto lagde skjul på, at der findes en masse kopier i Danmark.
Som repræsentant i Danmark for verdens største fabrik (Midway) kunne Kaj Harder ikke sige andet end "desværre, vi har faktisk opgivet at gøre noget ved det". Unægtelig en udtalelse, der ikke bliver mindre tungtvejende, når man ved, at det er Bally/Midway, der opstiller i de store spillehaller.
Problemet er tilsyneladende, at der ikke findes noget firma, der kan sige sig fri for at være i besiddelse af piratmaskiner, og at lovgivningen i Danmark er dunkel. De europæiske love er nær sagt årtier bagefter USA's og Japan's, når det gælder spillemaskiner.
Vesttyskland er tilsyneladende det eneste sted i Europa, hvor der kan opstå problemer med hensyn til kopierede maskiner.
Og vores akutte slagtilfælde blev absolut ikke mindre af Kaj Harder's udtalelser som formand for brancheforeningen: "Branchen har ganske enkelt ikke råd til de dyre maskiner med den nuværende omsætning!". Han mener derfor ikke det er særlig sandsynligt, at vi kommer til at se et spil som Wec Le Mans (der mindst vil koste 60.000 kr.) i nogen biograffoyer.
Vores eneste trøst var de lidt mere optimistiske folk fra Compogame, der sagde, at Wec Le Mans ganske enkelt ikke kunne negligeres. Men der går nok alligevel en rum tid, før spillet står i Danmark, idet der er visse produktionsproblemer.
Compogame anser i øvrigt Out Run og Jackal for at være nu'ets spil. Men konturerne af Wec Le Mans, Gryzor samt Rolling Thunder (fra Namco, selvfølgelig) skulle også være at skimte i horisonten...
Den noget mere tilbageholdende Kaj Harder nøjedes med at omtale Bally/Midway's Rampage, der med garanti snart vil være at finde i spillehallerne. Han mente dog også, at flipperspillet Strange Science burde have et par ord med på vejen. Strange Science er nemlig blevet kåret til Pinball of the Year på verdens fornemste pinball-udstilling - og vi har hans ord for, at det er opgangstider for flipperspillene...
Til gengæld siger samme Kaj Harder også, at det er nedgangstider for spillehalsmaskinerne lige i øjeblikket. Der mangler en klar hitter, der trækker alle spillerne væk fra deres 'putere nogle minutter hver dag.
Har du ikke har lyst til at betale mere end 10.000 dask for en spillehalsmaskine, er det altså bare med at støtte branchen med et par overskydende enkroner, før der kun er flippermaskiner tilbage. Så kunne det jo også godt være, at de var flinke ved dig og stillede en Wec Le Mans-maskine op!

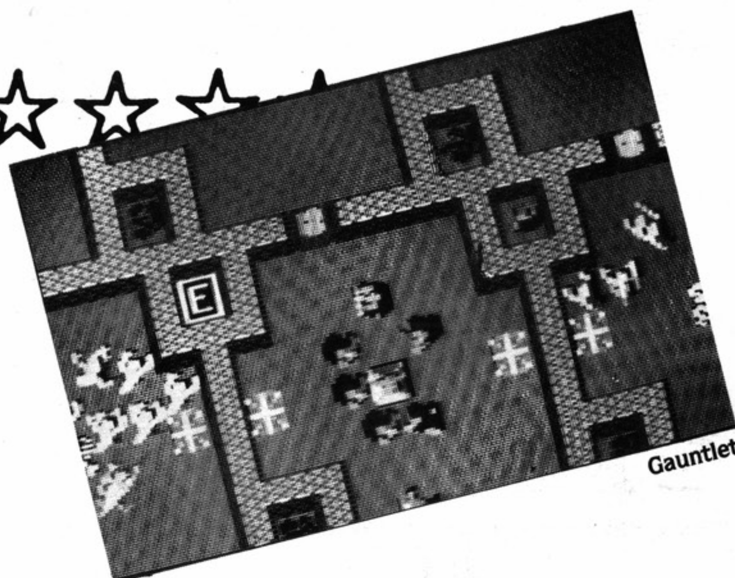
Morten Strunge Nielsen

C-64: Ultra-print

```
63980 FOR A=49152 TO 49293:READ B
   :POKE A,B:C=C+B:NEXT
63981 IF C<>18192 THEN PRINT"FEJL I
   DATA":END
63982 PRINT"        START MED SYS 4915
   2"
63990 DATA 169,11,141,38,3,169,192,
   141,39,3,96,201,32,208,3,76,202,
   241,72,138
63991 DATA 72,152,72,32,80,192,169,5,
   133,255,32,115,192,169,0,133,162,
   173,141
63992 DATA 2,208,10,166,162,168,160,
   145,209,228,255,208,241,32,132,
   192,169,0,133
63993 DATA 212,133,216,141,24,212,
   104,168,104,170,104,72,32,202,241,
   169,15,141
63994 DATA 24,212,104,96,169,0,141,4,
   212,141,5,212,141,0,212,141,5,212,
   169,65
63995 DATA 141,6,212,169,17,141,4,
   212,169,0,141,1,212,169,15,141,24,
   212,96,164
63996 DATA 211,177,243,141,135,2,173,
   134,2,145,243,177,209,133,206,96,
   165,206
63997 DATA 145,209,173,135,2,145,243,
   96
```

Hvis du synes, dine instruktioner til de nye super-spil skal vække opsigt, så er Ultra-print lige dig. Programmet giver dig en lækker space-agtig måde at skrive på, (lidt a la en telex-maskine), og da der er lyd med og du selv kan justere hastigheden - jaaa, hvad venter du så på...

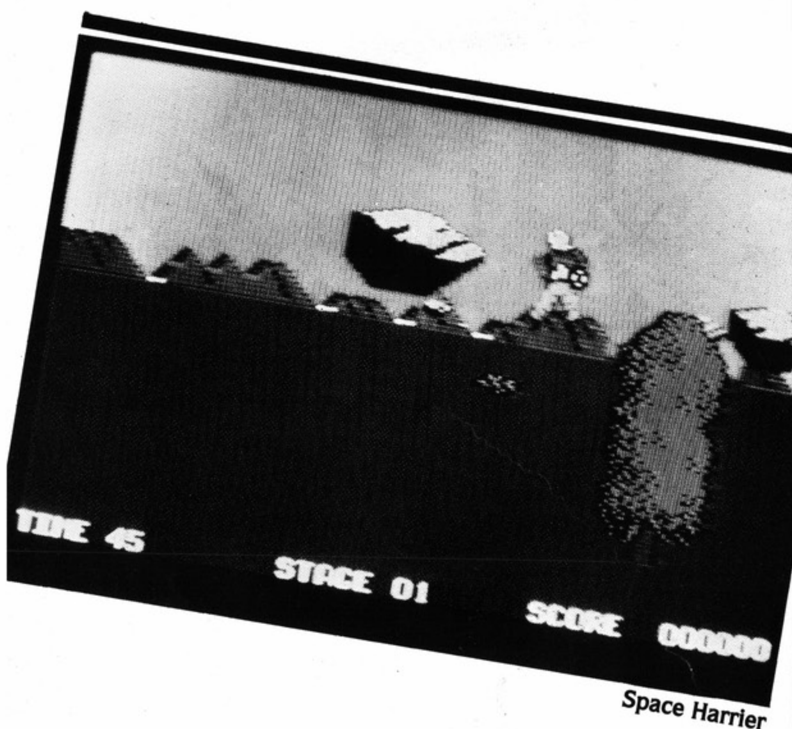
SOFT HITS


Gauntlet

Spær øjnene op og check de seneste dugfriske cifre: Hitlisten er frisk fra fad, og det er ikke småting, Rasmus K.K. har scoopet op siden sidst...

Endnu en gang, boys & gals: SOFT HITS tværer dig i øjnene med sin mega-compilation af Danmarks tungeste, tykkeste og allermest hotte bit-hitliste!
Det er ikke småting, der er blevet flyttet rundt på denne gang. Et helt sæt hotte titler er dukket op, navne, der var ukendte for os i sidste nummer. Og en flot ramme klassikere har beholdt deres guldplaceringer på DK's eneste landsdækkende spil-hitliste!
Du ved, hvem der er først med de friske hit-placeringer. Det går op, ned og ligeud - sidste måneds placering står i parenteserne!
SOFT HITS er tilbage næste måned med endnu en stak stærke tal: Numre, du kan regne med!

Rasmus Kirkegård Kristiansen



Space Harrier

TOP 25 – De bedstsælgende spil i Danmark netop nu:

1 (3)	Gauntlet	US Gold
2 (16)	GEOS	Berkeley Softworks
3 (19)	Paperboy	Elite
4 (15)	Championship Wrestling	Epyx
5 (–)	Bomb Jack II	Elite
6 (14)	Konami Coin Up	Imagine
7 (–)	Gunship	Microprose
8 (–)	Star Games One	Gremlin Graphics
9 (–)	Shao Lins Road	The Edge
10 (–)	Krakout	Gremlin Graphics
11 (–)	Footballer of The Year	Gremlin Graphics
12 (–)	Arkanoid	Imagine
13 (–)	Double Take	Ocean
14 (–)	GEOS Fontpack	Berkeley Softworks
15 (–)	Aliens	Electric Dreams
16 (–)	GEOS Writers Workshop	Berkeley Softworks
17 (–)	Tiger Mission	Keleline/World Games
18 (–)	Elevator Action	Quicksilva
19 (5)	Space Harrier	Elite
20 (22)	Vikings	Keleline/World Games
21 (–)	Indoor Sports	World Games
22 (24)	Fist II	Melbourne House
23 (–)	Leaderboad Golf	US Gold
24 (–)	Acro Jet	Microprose
25 (–)	Mutants	Ocean

Melbourne House

Vi har snuset lidt rundt i hjørnerne hos et af Englands ældste og mest hæderkronede softwarehuse. Og det var ikke småting, vi fandt frem til...


Melbourne House.



Softwarebranchen måtte faktisk finde sig taget alvorligt på sengen, da oplysningerne om overtagelsen slap ud. Og det står stadig som en meget stor gåde for insiderne, hvordan Mastertronic kan finde på at betale mere end 11 millioner kroner for den engelske afdeling af Melbourne House alene.

Melbourne House er nemlig kun en skygge af det firma, der toppede forrige år med Fist (og antagelig tjente rundt regnet 10 millioner på den fornøjelse). Det eneste spil, der solgte i bare nogenlunde tilfredsstillende kvanta sidste år, var ironisk nok Fist II...

Groft sagt er der ikke andet tilbage fra Melbourne's storhedstid end deres hyggelige hus, der er vurderet til tre millioner kroner, og de stort opsatte produktionsplaner for 1987.

Mastertronic får heller ikke nogen andel i den australske side af Melbourne House. Den side af Melbourne House, der indeholder Beam Software (programmørerne, der har stået bag Melbournes bedst sælgende spil), tilhører fortsat folkene down under. Alt hvad det "nye" Melbourne House har, er de europæiske rettigheder til alle de spil, der måtte dukke op fra down under indenfor de næste to år...

Bevæggrundene for frasalget af den engelske del af Melbourne House-konsortiet er til gengæld ganske ligetil. Forretningsgangen, der dikterede, at alle vigtige beslutninger skulle verificeres på den anden side af jordkloden, er en meget tidsberøvende affære. Der blev med andre ord ofte tabt særdeles megen kritisk tid, når Alfred Milgrom's (Melbournes direktør) besyv fra kænguruens side af jorden var nødvendigt.

Jane Dennings og Jo Meads, der står for henholdsvis marketing- og pressesagerne, måtte - omend særdeles nødtvungent - indrømme, at deres eneste virkelige aktiv var udgivelsesplanerne...

Vi fik naturligvis presset de komplette planer ud af Melbourne.


Jane Denning

Melbourne i 1987

Men vi fik kun lov til at offentliggøre listen på en betingelse. At der blev taget alt muligt forbehold for datoerne - de er egentlig kun til intern brug, eftersom det er undtagelsen, at de bliver holdt.

Den første titel på marathon-planen er Mike Singleton's **Throne of Fire**, der skulle have været ude i midten af april - men nu er papir jo sådan et taknemligt medie.

Ligegyldigt hvornår Throne of Fire er på gaden, bliver det ihvertfald værd at skrive hjem om. Det er nemlig totalt unikt med sin multiplayer-mulighed plus en computermodstander. Dette strategi/arcade spil har tilsyneladende et uendeligt antal muligheder - afhængigt af taktik, reaktion og et tilfældighedsmoment...

Omkring den 14. maj skulle det forhåbentlig være tid for **Doc The Destroyer**, et arcade/adventure kampspil?

Jo, det betyder, at man guider Doc igennem en menudrevet strategidel, der lige pludselig kan udvikle sig i mere fysisk retning (kamp!).

The Mystery of Arkham Manor lader ligeledes til at blive en majudgivelse. Det er en computerthriller om en reporter, der skal forsøge at trænge til bunds i byen Arkham og de lyssky ting, der foregår blandt indbyggerne.

Husk at sende artikler og billeder hjem til din redaktør med jævne mellemrum. Man fik intet forærende i 20'ernes England, heller ikke af redaktørerne...

Der er selvfølgelig også blevet plads til en art karategame - det er endnu mere populært i Australien end i Europa!

Street Wrestling er til gengæld også i besiddelse af en pæn portion humor. Du spiller en bodybuildet folkeskolelærer, der går totalt agurk og banker alt og alle ned. Hvilket du naturligvis bliver nødt til at hjælpe ham med.

Sprites'ne er store, farverige og meget opfindsomme. Der er stort set alt, lige fra gamle (og virkelig farlige) damer med den svingende taske til kæmpebrød med maver på størrelse med en container.

Længere ude finder vi **Smash, slither splat**, der også lyder henad lidt beat'em up. **Bedlam** lyder nok lidt tættere på vores smag..

Juli skal også nok gå, hvis det virkelig passer, at arcade-gamet til **Lord of the Rings** står klart. Ellers må vi satse på **Bits for Bizmo**, et game om en sød lille fyr, der mangler en masse af sin krop.

Det vil med garanti heller ikke gå helt stille af, når **Where Hobbits Dare** og **Dragon Slayer** bliver udgivet i august måned.

Hvad **Delta Force**, **Wiz** og **Space Salvage** går ud på - endsige hvornår de er på gaden - må du ikke spørge mig om. Men bare rolig, de skal nok være klar inden året løber ud.

Er din nysgerrighed pirret, er der ikke andet at gøre end at læse de næste numre af SOFT grundigt. Vi er også først med Melbourne House stof!

Morten Strunge Nielsen



Gør din Ma
samling k

Kom ikke og sig, at vi ikke gør noget for dig. Der er 50 spil, tre joysticks og 13 T-shirts til de heldige vindere... Med andre ord: Et helt års samling Mastertronic-spil!

De flinke folk hos Mastertronic syntes, vi trængte til at blive mindet en lille smule om deres eksistens. Hvor småt deres minde var, kan diskuteres (posten slæbte 15 kg. overvægt), men du har da absolut ingen grund til klage. Præmierne - for det er det - er dog inden for rækkevidde, om du kan svare rigtigt på de fem spørgsmål og iøvrigt er en Højben i lodtrækningen.

Men lad os først snakke lidt om de grundlæggende regler.

Reglerne

Første og største betingelse for at kunne stille op er, at du ikke har nogen forbindelse til Mastertronic og den kære redaktør. Til gengæld er det så absolut en fordel, at være afhængig af SOFT og Mastertronics games...

Og nu vi er ved det. Det er i totalt udelukket, at eventuelle klager vil



stertronic-
komplet!!

få en seriøs behandling. Til den slags bliver der altid dømt papirkurv eller, endnu værre, hovedingrediens til en af Kirkegårds utraditionelle burger-frokoster.
Anden betingelse for overhovedet at komme i betragtning er, at du opgiver fuldstændigt navn, adresse og computermærke. Afsendelsen af brevet bør selvsagt også ske i god tid før den 25. maj for at være garderet mod de forsinkelser, der måtte opstå hos P&T på grund af snestorme, orkaner og lignende.
Sidst, men ikke mindst, tager vi det som en selvfølge, at de fem svar er rigtige (nej, løsningen er IKKE vendt på hovedet eller står på næstsidste side).
De 13 bedste Soft-læsere vil blive belønnet således:
21 spil til Commodore, et magnum joystick og en Mastertronic t-shirt
13 spil til Amstrad, et magnum joystick og en Mastertronic t-shirt
16 spil til Spectrum, et magnum joystick og en Mastertronic t-shirt
De 10 sidste bundskrabere må nøjes med en Mastertronic t-shirt...

Deltagerkupon til Mastertronic-konkurrence

Som skal være ankommet til de hellige redaktionslokaler senest den 25. maj

Navn ....

Adresse ....

Computer ....

Sæt X ved den rigtige løsning:
Er Mastertronic fra □ England □ Tyskland □ Danmark
Startede Mastertronic med □ spil □ biler □ tobak
Bor de i □ Bremen □ København □ London
Koster deres spil meget/lidt som de andre
Hedder spil-label'en □ B.A.D. □ M.A.D. □ D.A.T.

Sendes til: SOFT
att: Il grande Mastertronic concurrencia
St. Kongensgade 72
1264 København K

Tommy - Kend dig selv

Her er et Amstradprogram, der skildrer din personlighed. Du skal dog være forberedt på at skulle tage programmet med et gran salt, eller måske et kilo. I forbindelse med programindtastningen skal man være opmærksom på tekststykkerne i datasætningerne. Omkring disse er der sat"", hvilket er nødvendigt idet karakterværdien for lille ø, og udvidelseskarakteren (lodret streg) falder sammen.

```
Amstrad IDENTIFY, program no. 1110

5 'copyright       soft
10 ON BREAK GOSUB 1700
20 kommentar=0
30 GOSUB 90
40 GOSUB 300
50 GOSUB 1060
60 GOSUB 1780
70 END
80 'grafisk illustration
90 MODE 1
100 WINDOW #1,30,38,2,14
110 INK 0,24
120 INK 1,0
130 antal=51*7
140 ORIGIN 0,0
150 RESTORE 2130
160 FOR a=1 TO antal
170 READ x,y,p
180 IF p=1 THEN DRAW x,y ELSE MOVE x,y
190 NEXT a
200 IF kommentar THEN 280
210 LOCATE 5,25
220 PRINT "tryk en tast -  d for demo"
230 a$=""
240 WHILE a$=""
250 a$=INKEY$
260 IF a$="d" THEN demo=-1 ELSE demo=0
270 WEND
280 RETURN
290 'dansk karaktersæt , indstruktion , initialisering
300 SYMBOL AFTER 91
310 SYMBOL 91,126,216,216,254,216,216,222
320 SYMBOL 92,118,200,214,214,214,38,220
330 SYMBOL 93,56,0,124,198,254,198,198
340 SYMBOL 123,0,0,116,26,126,216,110
350 SYMBOL 124,0,0,118,204,214,102,220
360 SYMBOL 125,48,0,120,12,124,204,118
370 KEY DEF 29,1,123,91
380 KEY DEF 28,1,124,92
390 KEY DEF 26,1,125,93
400 KEY DEF 22,1,60,62
410 KEY DEF 19,1,64,39
420 KEY DEF 17,1,43,42
430 KEY DEF 39,1,44,59
440 KEY DEF 31,1,46,58
450 KEY 138,","
460 KEY 139,CHR$(13)+"DATA "
470 'instruktion
480 MODE 1
490 PRINT
500 PRINT "Computeren vil på tilfældigvis spytte "
510 PRINT "en tekst ud på skærmen . Der er fire  "
520 PRINT "kategorier af tekst:  Ord             "
530 PRINT "                      Kropsholdning   "
540 PRINT "                      Stemme/tonefald "
550 PRINT "                      Væremåde          "
560 PRINT
570 PRINT "Hver tekst (med kategori) vil stå et  "
580 PRINT "øjeblik på skærmen . Hvis man synes   "
590 PRINT "det er gældende for sig trykker man   "
600 PRINT "på <space> så registrerer computeren  "
```



```
610 PRINT "det .                                              "
620 PRINT "Det er meningen at man skal reagere     "
630 PRINT "udelukkende på det første man tænker   "
640 PRINT "på . Derfor er der tidsbegrænsning      "
650 PRINT
660 PRINT "    Held og lykke                           "
670 PRINT
680 PRINT
690 PRINT "Tryk på en tast for at starte              "
700 'initialisering
710 DIM t$(130),id(5),d(5)
720 b=0
730 FOR a=0 TO 49
740 b=b+1
750 READ t$(b)
760 t$(b)=t$(b)+STR$((a MOD 5)+1)+"1"
770 NEXT a
780 FOR a=0 TO 29
790 b=b+1
800 READ t$(b)
810 t$(b)=t$(b)+STR$((a MOD 5)+1)+"2"
820 NEXT a
830 FOR a=0 TO 24
840 b=b+1
850 READ t$(b)
860 t$(b)=t$(b)+STR$((a MOD 5)+1)+"3"
870 NEXT a
880 FOR a=0 TO 24
890 b=b+1
900 READ t$(b)
910 t$(b)=t$(b)+STR$((a MOD 5)+1)+"4"
920 NEXT a
930 'blanding
940 FOR a=1 TO 130
950 RANDOMIZE TIME
960 b=INT(RND*129)+1
970 RESTORE 2640
980 c=INT(RND*129)+1
990 via$=t$(b)
1000 t$(b)=t$(c)
1010 t$(c)=via$
1020 NEXT a
1030 CALL &BB18
1040 RETURN
1050 'hovedprocedyre
1060 MODE 1
1070 FOR a=1 TO 130
1080 b=VAL(RIGHT$(t$(a),1))
1090 c=VAL(MID$(t$(a),LEN(t$(a))-1,1))
1100 IF b=1 THEN k$="        O R D"
1110 IF b=2 THEN k$="K R O P S H O L D N I N G"
1120 IF b=3 THEN k$="S T E M M E / T O N E F A L D"
1130 IF b=4 THEN k$="  V Æ R E M A D E"
1140 LOCATE 17,7
1150 PRINT INT(a/1.3);" %"
1160 LOCATE 7,13
1170 PRINT k$
1180 FOR i=1 TO 400
1190 NEXT i
1200 LOCATE 10,17
1210 PRINT LEFT$(t$(a),LEN(t$(a))-2)
1220 IF demo THEN 1230 ELSE 1340
1230 RANDOMIZE TIME
1240 FOR i=1 TO 50
1250 NEXT i
1260 via=-(INT(RND+0.7))
1270 IF via THEN 1280 ELSE 1310
1280 BORDER 26
1290 id(c)=id(c)-via
1300 BORDER 0
1310 FOR i=1 TO 100
1320 NEXT i
1330 GOTO 1390
1340 d=0
1350 WHILE INKEY(47)=-1 AND d<((LEN(t$(a))*18)+50)
1360 d=d+1
1370 WEND
1380 IF d<((LEN(t$(a))*18)+48) THEN id(c)=id(c)+1
1390 CLS
1400 NEXT a
1410 MODE 2
1420 LOCATE 1,24
1430 PRINT "KRITISK         PLEJENDE        VOKSEN          FRIT BARN      ";
1440 PRINT "TILPASSET BARN"
1450 PRINT " Tryk en tast"
1460 FOR a=1 TO 5
1470 IF id(a)>23 THEN id(a)=23
1480 FOR b=1 TO id(a)
1490 LOCATE (a*15)-14,24-b
1500 PRINT STRING$(6,CHR$(207))
1510 NEXT b
1520 NEXT a
1530 faktor=SQR(20/MAX(id(1),id(2),id(3),id(4),id(5)))
1540 FOR i=1 TO 5
1550 id(i)=id(i)*faktor
1560 NEXT i
1570 FOR i=1 TO 3
1580 IF id(i)<8 THEN id(i)=1:GOTO 1600
1590 IF id(i)>17 THEN id(i)=3 ELSE id(i)=2
1600 NEXT i
1610 IF id(4)>14 THEN id(4)=2 ELSE id(4)=1
1620 IF id(5)>14 THEN id(5)=2 ELSE id(5)=1
1630 FOR i=1 TO 500
1640 NEXT i
1650 a=TIME
1660 CALL &BB18
1670 IF a+100>TIME THEN 1650
1680 RETURN
1690 'on break !
1700 MODE 2
1710 INK 0,0
1720 INK 1,24
1730 PAPER 0
1740 PEN 1
1750 LIST
1760 RETURN
1770 'kommentarer !!!!
1780 RESTORE 2130
1790 kommentar=-1
1800 GOSUB 90
1810 RESTORE 2890
1820 FOR i=1 TO 26
1830 READ d(1),d(2),d(3),d(4),d(5),k$
1840 kommentar=-1
1850 FOR j=1 TO 5
1860 IF d(j)<>id(j) AND d(j)<>0 THEN kommentar=0
1870 NEXT j
1880 IF NOT kommentar THEN 2040
1890 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1)
1900 LOCATE #1,1,13
1910 PRINT #1,"          "
1920 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1)
1930 FOR j=1 TO LEN(k$)
1940 PRINT #1,MID$(k$,j,1);
1950 FOR v=1 TO 50
1960 NEXT v
1970 NEXT j
1980 FOR j=1 TO 9*13
1990 PRINT #1," ";
2000 FOR v=1 TO 30
2010 NEXT v
2020 NEXT j
2030 PRINT #1
2040 NEXT i
2050 CLS #1
2060 PEN #1,2
2070 PRINT #1," S L U T "
2080 INK 2,18,12
2090 PEN #1,1
2100 CALL &BB18
2110 IF demo THEN RUN
2120 RETURN
2130 DATA 96,64,0,84,340,1,100,358,1,300,370,1,312,112,1,96,64,1,112,70,0
2140 DATA 100,358,1,122,80,0,106,350,1,290,358,1,300,120,1,122,80,1,368,88,0
2150 DATA 354,88,1,350,96,1,352,102,1,360,104,1,368,100,1,374,104,1,380,160,1
2160 DATA 390,202,1,390,220,1,376,250,1,362,222,1,384,212,1,392,214,1,398,212,1
2170 DATA 392,210,1,390,210,1,390,202,0,382,206,1,384,212,1,382,206,0,354,218,1
2180 DATA 376,268,1,392,274,1,396,276,1,396,288,1,390,289,1,385,295,1,383,294,1
2190 DATA 387,292,1,388,295,1,385,295,0,383,298,1,383,304,1,379,298,1,383,298,1
2200 DATA 383,304,0,388,314,1,390,312,1,385,306,1,388,314,0,394,320,1,394,304,1
2210 DATA 395,304,1,395,320,1,396,321,1,396,304,1,397,304,1,397,321,1,398,321,1
2220 DATA 398,304,1,399,303,1,399,321,1,400,321,1,400,302,1,401,301,1,401,321,1
2230 DATA 402,321,1,402,298,1,403,297,1,403,321,1,404,322,1,404,297,1,405,297,1
2240 DATA 406,297,1,406,322,1,407,322,1,407,297,1,408,297,1,408,321,1,409,321,1
2250 DATA 409,297,1,410,297,1,410,320,1,411,320,1,411,297,1,412,297,1,412,319,1
2260 DATA 413,318,1,413,297,1,414,297,1,414,317,1,415,315,1,415,297,1,416,297,1
2270 DATA 416,313,1,417,311,1,417,297,1,418,297,1,418,308,1,419,304,1,419,297,1
2280 DATA 417,294,1,415,288,1,396,288,1,405,288,0,408,281,1,413,277,1,408,274,1
2290 DATA 400,272,1,392,274,1,413,277,0,426,273,1,453,235,1,426,212,1,422,219,1
2300 DATA 445,235,1,426,264,1,414,220,1,390,220,1,414,220,0,414,216,1,422,219,1
2310 DATA 414,216,0,410,216,1,406,214,1,410,212,1,414,212,1,414,216,0,414,207,1
2320 DATA 426,212,1,414,207,0,414,156,1,408,109,1,412,100,1,411,96,1,402,95,1
2330 DATA 398,97,1,387,94,1,383,93,1,368,88,1,387,94,0,388,100,1,386,104,1
2340 DATA 388,156,1,397,194,1,402,202,1,404,160,1,400,110,1,394,104,1,386,104,1
2350 DATA 408,326,0,402,326,1,402,332,1,408,332,1,408,326,1,408,336,0,402,336,1
2360 DATA 402,342,1,408,342,1,408,336,1,406,346,0,416,358,1,424,358,1,432,356,1
2370 DATA 462,240,1,462,174,1,472,168,1,608,168,1,616,180,1,616,382,1,606,392,1
2380 DATA 464,392,1,416,368,1,406,346,1,192,96,0,192,186,1,196,188,1,192,190,1
2390 DATA 198,192,1,192,194,1,198,196,1,192,198,1,198,200,1,192,202,1,176,245,1
2400 DATA 166,213,1,184,204,1,192,202,1,192,186,0,181,196,1,184,204,1,181,196,0
2410 DATA 156,209,1,176,260,1,194,264,1,200,268,1,200,275,1,194,279,1,190,288,1
2420 DATA 190,298,1,191,301,1,191,288,1,192,288,1,192,304,1,193,306,1,193,288,1
2430 DATA 194,288,1,194,307,1,195,308,1,195,288,1,196,288,1,196,309,1,197,310,1
2440 DATA 197,290,1,198,292,1,198,311,1,199,312,1,199,294,1,200,296,1,200,312,1
2450 DATA 201,312,1,201,298,1,202,300,1,202,312,1,203,312,1,203,302,1,204,302,1
2460 DATA 204,312,1,205,312,1,205,302,1,206,302,1,206,312,1,207,312,1,207,302,1
2470 DATA 208,302,1,208,312,1,209,312,1,209,302,1,210,302,1,210,312,1,211,312,1
2480 DATA 211,302,1,212,302,1,212,312,1,213,312,1,213,302,1,214,302,1,214,312,1
2490 DATA 215,312,1,215,302,1,216,302,1,216,312,1,217,312,1,217,302,1,218,302,1
2500 DATA 218,311,1,219,311,1,219,302,1,220,302,1,220,310,1,221,311,1,221,302,1
2510 DATA 222,302,1,222,309,1,223,309,1,223,302,1,224,302,1,224,306,1,225,306,1
2520 DATA 225,302,1,226,302,1,228,300,1,230,302,1,232,296,1,234,302,1,236,296,1
2530 DATA 238,302,1,240,300,1,242,296,1,240,288,1,242,280,1,246,254,1,242,250,1
2540 DATA 238,252,1,230,278,1,242,280,1,230,278,0,228,285,1,226,286,1,215,287,1
2550 DATA 211,287,1,215,287,0,216,289,1,214,296,1,216,289,0,228,291,1,228,300,1
2560 DATA 224,295,0,221,298,1,218,295,1,221,293,1,224,295,1,210,295,0,207,298,1
2570 DATA 204,295,1,207,293,1,210,295,1,208,282,0,214,280,1,220,282,1,226,286,0
2580 DATA 222,280,1,220,277,1,212,276,1,214,267,1,220,265,1,212,254,1,194,264,1
2590 DATA 220,265,0,229,264,1,235,259,1,238,252,0,228,254,1,218,203,1,192,202,1
2600 DATA 218,203,0,218,188,1,226,104,1,218,102,0,206,188,1,200,96,1,480,304,0
2610 DATA 480,336,1,512,368,1,560,368,1,592,336,1,592,304,1,544,256,1,544,208,1
2620 DATA 528,208,1,528,256,1,576,304,1,576,336,1,560,352,1,512,352,1,496,336,1
2630 DATA 496,304,1,480,304,1,528,192,0,544,192,1,544,178,1,528,178,1,528,192,1
2640 DATA "altid","så så","korrekt","ih!","nej tak","alle","vær forsigtig"
2650 DATA "hvem","hemmelighed","må jeg","lad være","jeg elsker dig"
2660 DATA "hvordan","når han må så..","ked af det","du skal"
2670 DATA "pas på","resultater","mit","kan ikke, undskyld","du må ikke"
2680 DATA "lille skat","mål","spændende","jeg er så træt","ingen","nu skal jeg"
2690 DATA "hvorledes","hej","hjælp mig","aldrig","stakkels lille","hvilke"
2700 DATA "'fedt'","tak","hold op","bare rolig","årsag","bange","efter dig"
2710 DATA "sludder","husk nu","alternativ","jeg vil","jeg ville ønske","kom så"
2720 DATA "lad mig","vil du uddybe","sjovt","undskyld","kigger over briller"
2730 DATA "klapper på skulderen","opmærksom","danser","beskytter sig"
2740 DATA "korslagte arme","giver knus","åben","hæmningsløs","trist"
2750 DATA "hævet finger","smiler","eftertænksom","afslappet","surmulende"
2760 DATA "vred","åbne arme","saglig","klapper","indesluttet","banke med foden"
2770 DATA "trøstende","interesseret","ivrig/gestikulerende","bedrøvelig"
2780 DATA "rynker bryn","deltagende","øjenkontakt","opspilede øjne"
2790 DATA "nedslået blik","kritisk","kærlig","rolig","glad, munter","bedrøvet"
2800 DATA "myndig","trøstende","spørgende","fri","sur","forarget","deltagende"
2810 DATA "saglig","energisk","beklagende","snerrende","beroligende","ensartet"
2820 DATA "lattermild","undskyldende","nedladende","sympatiserende","kold"
2830 DATA "fnisende","medgørlig","dominerende","drage omsorg for"
2840 DATA "målorienteret","impulsiv","skamfuld","dømmende","beskyttende"
2850 DATA "vurdere fakta","spontan","hengivende","kontrollere","beroliger"
2860 DATA "lytter aktivt","ubetænksom","be'r om lov","giver råd","yder service"
2870 DATA "beregner","svarer igen","høflig","moraliserende","fører andres sag"
2880 DATA "konsekvenser","snu","smigrer"
2890 DATA 0,0,0,2,1,"du var forkælet som barn"
2900 DATA 0,0,0,2,1,"du har fået en streng opdragelse"
2910 DATA 3,1,0,2,1,"opsøg hurtigst muligt en psygiater"
2920 DATA 1,3,0,1,0,"du har en fremtid for dig som sygeplejerske"
2930 DATA 2,0,3,1,0,"du har en fremtid som direktør for en større virksomhed"
2940 DATA 3,0,3,1,0,"du har en fremtid som direktør for en mindre virksomhed"
2950 DATA 3,0,3,2,1,"du har en fremtid som politiker"
2960 DATA 3,0,0,0,0,"der er altså andre forestillinger end dine der duer"
2970 DATA 0,3,0,0,0,"hvis alle var som dig  var der fred i verden"
2980 DATA 3,0,0,2,0,"hvis alle var som dig ville udviklingen gå i stå"
2990 DATA 1,1,1,1,1,"du er simpelt hen bare under lavmål"
3000 DATA 2,2,2,1,1,"du er et gennemsnitsmenneske"
3010 DATA 3,3,3,2,2,"hvis ellers besvarelsen er korrekt  er du underlig"
3020 DATA 0,0,0,1,1,"du har fået en almindelig opdragelse"
3030 DATA 0,1,0,0,0,"du er ikke den eneste i denne verden  din egoist"
3040 DATA 1,3,2,1,1,"du er bare helt fin"
3050 DATA 1,3,3,1,1,"du er et godt menneske"
3060 DATA 2,0,0,0,0,"pas på ikke at blive mere kritisk end du er nu"
3070 DATA 1,3,1,2,1,"du kunne blive entertainer"
3080 DATA 3,1,1,2,1,"du har ingen fremtid ! du er for egoistisk"
3090 DATA 0,0,0,2,2,"det er en underlig opdragelse du har fået"
3100 DATA 1,0,0,0,0,"du ser lyst på tingene,bliv ved med det"
3110 DATA 0,2,0,0,0,"du er behagelig at omgåes ,men det kan blive bedre"
3120 DATA 0,0,1,0,0,"du er en barnlig sjæl"
3130 DATA 0,0,2,0,0,"du kan begå dig i den store vide verden"
3140 DATA 0,0,3,0,0,"du bør have en ledende stilling"
```

SOFT·MAIL



Her er Hanne! SOFT MAILs rablende nye unge talent, der i stedet for brevopsprætter ad libitum la Chrissy Perrier er sat på posten som pigen der besvarer DINE suk og beklagelser! Hun lægger hårdt ud med en stak post, hun har lovet at holde i 'Stinas velkendte stil - lad os gi' hende en pæn goddag!

Skriv til SOFT
Du kan ikke være sikker på at få dit indlæg med, og måske bliver det forkortet. Men det skal ikke afholde dig fra at fatte textbehandlingen og sende en skrivelse til:
SOFT Mail,
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.



Anti-hacker på krigsstien

Hej Chrisser!
Jeg synes, det er et fedt "putter"-blad, I har fået banket op - Danmarks bedste!
Jeg vil bede dig om en adresse til at melde folk for at sælge hackede spil, for jeg synes, det er noget svineri. Hvis I begynder med en køb-salg-bytte side, kan det jo dårligt lade sig gøre...
Kærlig hilsen
The Hacker Hunter, Skælskør.
(navn og adresse red. bekendt)



Hej Hacker-Hunter.
Punkt 1 skal du IKKE kalde mig Chris! Basta. Christina Perrier er rejst til Schweiz, hvor hun i sin tid er født, og mit navn er Hanne - sådan!
Punkt 2 har du ret i, at en k-s-b side ikke vil kunne styres, fordi der vil komme for mange camouflerede annoncer for kopispil.
Og punkt 3: Vil du vide mere om lovgivningen på cracker-området, kan du henvende dig til SUS, som har udgivet en pjece. Fyren, du skal tale med, hedder Johan og han er på fon 01 42 21 66.
Hold dig munter, jæger!
Hanne.



Grafik-gal

Hej Hanne.
Jeg er en 13-årig dreng med en 64'er og jeg er god til at lave grafik. Jeg vil spørge om, hvor jeg skal søge om at lave grafik. Og så vil jeg lige sige, at I laver et pillegodt blad.
Med venlig hilsen
Jakob Lund, V. Skerning.



Hej Jakob.
Tak fordi, at også du kan lide magasinet.
Og undskyld, hvis det er mig, der er tungnem - men jeg forstod altså ikke helt dit spørgsmål. Vil du vide mere om hvordan man laver grafik eller vil du vide, hvor du kan vise din grafik frem?
Sidstnævnte kan lade sig gøre i Alt om Data, der for få numre siden startede "Gallery". En helt ny grafik-sektion, hvor læserne selv får en chance for at vise deres computer-kunstværker i farverne.
Vil du vide mere om hvordan du udnytter grafikken bedre selv, findes der flere engelske bøger (læse, læse). Men skal jeg anbefale en dansk, er jeg nok mest tilbøjelig til at vælge "Basic med Commodore 64" af Erwin Neutschy-Wulff.
Prøv ikke på at udtale hans efternavn.
Hanne.



Guds gave!?!

Hej Hanne.
SOFT er Guds gave. Det er noget af det bedste, Gud har lavet sammen med computeren.
Henrik Rabell, 13 år, Rødvig.



Hej Henrik.
Jeg vidste ikke, Gud også var data-freak. Men OK, dillen griber jo om sig, så hvorfor ikke?
Desværre står manden ikke på listen over medarbejdere og



Tip til vikingerne

Hej Hanne.
Jeg håber, du ser godt ud. Det gør jeg (hæ-hæ).
Jeg har et tip til the Vikings. Når man lander på den anden ø, skal man gå til højre, til man når en mur. Der skal man stille sig i det nederste højre hjørne. Så får man en masse points (hvis man er tålmodig!) uden at dø. Fedt mand!
Mange softige hilsner
Karsten Toksvig, Skals.
PS: 14 år (old man).



Hej Big K.
Ja, for stor er du vel, hvis du er hele 14 år. Me is 16, but me is also very very old (bli'r 17 den 2. juni!!!).
Tak for fusken til vikinge-spillet. Normalt skal du sende dine tips til Arcade-hjælpen 3 x A, men denne spalte modtager også alt. Og skal vi følge Chris-traditionen op, kvitterer vi endda med et splinternyt 64'er spil fra tid til anden.
Der er en "Legions of Death" på vej ud til dig, gamle mand.
Hanne.

bogholderiet kender ikke noget til, at han har fået løn-checks udbetalt.
Men derfor har han jo nok noget at gøre med magasinet alligevel.
Det har du sikkert ret i.
Hej fra
Hanne.



En Brian skruer bissen på

Hej Hanne!
Godtnok er du ny i denne branche, men alligevel skruer jeg på med et spørgsmål.
Hvordan kan det være, at I tester det samme spil i SOFT og jeres søsterblad Alt om Data, men alligevel giver det vidt forskellige karakterer? "Shanghai" er et af de nyeste eksempler.
Brian Wildt, Odense.
PS: Åhh nej, ikke den sultne papirkurv!



Du undslap kurven, Brian.
Men også kun fordi, jeg så får en chance for at fortælle, at jeg absolut ikke er ny i branchen. Faktisk har jeg leget med joystick siden jeg var 12, og i dag har jeg en Amstrad.
At vi nogle gange tester de samme spil i både Alt om Data og SOFT skyldes, at der er mange, som ikke køber begge bladene.
Men det er aldrig de samme anmeldelser, for både AoD og SOFT har hver sit anmelderhold.
Som der nogle gange står på side tre, er karaktererne på hvert spil udtryk for anmelderens egen personlige holdning. Det vil sige, at en spil-anmeldelse bærer præg af, hvem, der har skrevet den. Eftersom anmelderne på Alt om Data og SOFT ikke er de samme, kan de altså godt være uenige. Og bare fordi bladene udgives af de samme, er der ikke nogen "officiel" karakter - det beror ene og alene på, hvordan anmelderen selv opfatter spillet.
Begrundelsen for karakter-givningen står i teksten. Skal du købe et spil, bør du ikke udelukkende kigge på karaktererne, men altså også læse selve anmeldelsen. Hvad nu, hvis du er uenig med anmelderen (der jo trods alt, Morten undtaget, også er et menneske)?
Hilsen
Hanne.



Yes, det ER Jakke!

Hallo & Halløjsa!
Yes, det er far, der skriver til Hanne, SOFT og Soft Mail.
Jeg har et spørgsmål eller var det nu ikke en 4 stykker, de kommer NU!
1 - Kommer Chris tilbage til SOFT (Mail)?
2 - Kan du spørge på næste redaktionsmøde (puh, den var svær), om det ikke kunne være muligt med nogle plakater i det ellers overkodylt-lækre blad?
3 - Hvad med at lave en side med Køb-Salg-Bytte?
4 - Er spillet Tobruk (testet i SOFT 6/86) kommet til C64?
TAK! for Soft Mail, for PULS, tak for AAA, tak for Soft Check. Kort sagt: Tak for SOFT!
Meget venlig hilsen
Jake (udtales som jakke) Lund, Græsted.
PS: Håber, alle tager godt imod dig, Hanne.



Dav jakke.
Du er nok en lun fyr. For at svare kort:
1 - Nej,
2 - Nej,
3 - Måske,
4 - Nej.
Og for at uddybe: Det er muligt, vi kan få Christy til at sende et postkort fra alpelandet, men who knows. I så fald bringer jeg naturligvis damens linier.
Plakater tør jeg ikke love, og en køb-salg-bytte side overvejes stadig. Der er både pros og cons.
Tobruk kommer nok ikke, for PSS - dem, der har lavet spillet - er blevet købt af Argus Press Software (der også ejer Bug Byte, Quicksilva, A 'n' F og Lothlorien). De har ikke mange planer lige nu.
Hidtil har alle taget pænt imod lille mig, Jake. Håber, det også er sådan for dig deroppe i filmbyen.
Venligst,
Hanne.



På med gummistøvlen

Hej Hanne!!
Jeg synes, der er for mange Commodore-freaks, der skriver ind til dit jubelgode blad. De skriver, som de har forstand til, så til dem vil jeg sige: Tag jeres ældste gummistøvler på og tramp på spillemaskinen.
Hilsen
Dick from Boobisoft
(Anders Nielsen, Gram).
PS: Velkommen Hanne. Jeg håber, du er skønnere end Chris...



Hey Dick,
det håber jeg også - men hun er jo noget for sig selv, svær at leve op til, desværre.
Jeg vil ikke kommentere dit forslag, for selv spiller jeg på flere computere og har ingen speciel favorit. Redaktionen tester på både Amstrad, Commodore og Spectrum.
Men læs nogle af de andre indlæg i "computer-krigen".
Hanne.



Dummydore

Kære Hanne.
Håber du har det godt & alt det tjavs.
Til Søren og Morten Ko vil jeg bare sige, at de skal blive ved med at forgude dummydore.
Da jeg var lige så lille, som de er nu, havde jeg også en vis barnlig tilfredsstillelse ved at dreje på min spilledåse, men selvfølgelig: Hvis de engang bliver store, synes jeg, de skulle købe en Amstrad eller sågar en Spectrum, så har de noget, der vokser med dem.
Venlig hilsen
Matthias the Good, Hvalsø.
PS: SOFT er selvfølgelig det bedste blad i Danmark, ja i hele verden.
PPS: Kom tilbage Chris, Hanne er rædselsfuld, tror jeg!!!



Tak, Matthias.
Er jeg virkelig så slem?
Det lyder mere som om det er dig, der er ond mod de stakkels Commdore-ejere (og du må hellere passe på, for blandt dette magasins læsere er der flest, som har en Commodore 64 eller 128).
Med venlig hilsen
Hanne.

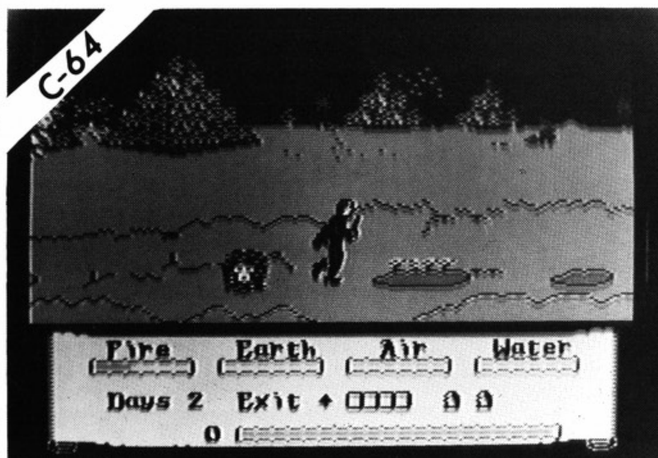


Hooked på Hanne-pigen

Kære Hanne.
Velkommen i de meningsfyldte sider. Jeg er helt hooked på dig (rødm), og som ivrig læser er jeg nødt til at gi' min mening.
SOFT er et gennemført lækkert tidskrift, men de der idioter, der fordærver dine sider, de kan godt gøre sådan her:
Stille sig op med spredte ben og stikke den ene hånd gennem benene, gribe fat i halen og trække den op mellem benene, sætte den godt fast og løbe skrigende væk.
PS: Den unge mand med børssmilet er Lars Merland og så har jeg lige nogle kommentarer til checkerne:
Morten er vildt god og i testen af Thanatos vil jeg give ham ret (trøste).
Henrik er smadderskæg.
Bjørn er rimelig, og Hans Henrik er næsten lige så sjov som Henrik.
Hilsen
Marque "Mad Max" Søndergård.



Hej Mark.
Du staver dit navn sjovt, men sådan gør man vel i Århus? Soft Check teamet siger tak for dine vurderinger af dem, og især Morten er glad: Det er ellers altid ham, ingen kan li'!
Nu skylder du kun undertegnede en kommentar. For den der med, at du er vild med mig, kan du godt cykle længere ud på landet med! Da du skrev det, havde du hverken set mig eller læst mine svar! Don Marque, din platte charmer!
Hanne.



KAMELEN LEON

Det var måske ikke akkurat sådan, det skulle siges, men det kan vel gå. Hvis den ikke rent umiddelbart susede ind i kalkbruddet, kan vi fra redaktionens side oplyste, at der her er tale om en anmeldelse af spillet **Chameleon** fra Electric Dreams.

Chameleon er programmeret og komponeret af en enkelt mand, nemlig Martin Walker, og det er jo ikke fordi vi har hørt forfærdeligt meget til ham i den senere tid (hvem er manden?).

Selve historien er forklaret i sære vendinger og er alt i alt ret lang, måske stof til en helt lille roman - prøv den, ikk - Martin!!

Det drejer sig om at mennesket aldrig har kunnet eller aldrig vil kunne styre en for stor kraft. Der kommer tidspunkter hvor vi bliver prøvet, eller hvor der bliver åbnet for et stykke mysterie som ingen andre nogensinde vil få at se, og det er netop hvad historien fortæller om "The Aligner", som var en mand fra vor kødelige verden, som en dag fandt en kløft ind i underverdenen. Han benyttede sig af chancen, og tog springet ind i det ukendte. Det der mødte ham var absolut ikke dårligt. Et helt uskyldigt "færd" (ikke folkefærd, men noget lignende) der ikke vidste, hvad ondskab var (ret naivt, ikk?).

Men det skulle "The Aligner" hurtigt få lavet om på: Han fortalte dem løgne og bandt dem historier på ærmerne (det må have set dumt ud), og på den måde fik han dem til at fortælle mere og mere om sig selv.

Det endte da også med, at han overtog magten og skabte en ny og (naturligvis) krigerisk race, der skulle kunne give ham magten i hele underverdenen. Men som tidligere nævnt lykkedes det ikke. Det onde sejrede, også over "The Aligner".

Desværre overlevede det onde i underverdenen, og formerede sig så kraftigt at det slap ud i vor verden også. Det mest forfærdelige var dog, at der ikke var tale om nogle konkrete væsener, men om elementer, sammensat af ild, jord, vand og vind. Det resulterede i, at der forekom nogle frygtelige naturkatastrofer på jordoverfladen, og der var kun en mand, som kunne stoppe dette til at udvikle sig til jordens undergang.

Ganske rigtigt - nej, ikke dig dit fjols - men derimod vor lyserøde helt "Chameleon". Kun ved at lave orden i underverdenen kunne vi atter få orden i naturen, og her starter din rejse.

For at kunne rejse gennem de forskellige "Realms" skal du opfylde en flok betingelser, og de bliver bestemt af computeren. Når du opfylder dem, kan du blive teleporteret videre til næste del af spillet. Således bliver du transporteret fra "a Realm of Fire" til "a Realm of Earth", "a Realm of Air" og sidst men ikke mindst "a Realm of Water".

Hvordan og hvorledes dette skal grejes vil jeg lade dig om at opdage, ellers får du jo ikke noget for pengene.

Du kan affyre forskellige elementer mod dem, der angriber dig. Hvilken ammunition, du skyder med, kan vælges ved at trække joysticket ind imod dig 3 gange, med fire-knappen trykket ned.

Der er masser af forskellige tingester der angriber dig, blandt andet Flames, Dustballs, Blizzards, Twisters og meget mere. Hver gang du bliver ramt af en af tingene vil du tabe energi. Den eneste måde at få mere energi er ved at skyde en dæmon der farer hen over skærmen. Første gang du skyder den bliver den til en dims, der bare står på skærmen og ser sjov ud. Hvis du så går ind i den, vil du få fornyet energi, og kan fortsætte din rejse. Disse dæmoner skifter fra afdeling til afdeling i spillet. Men du slipper ikke for de dæmoner der var i de foregående afsnit af den grund. De virker bare ikke længere som ny-energi (det er mælk) når du først er kommet gennem et level hvor de kunne hjælpe dig.

Du har 3 liv til at starte med, og du får først et nyt ved 10.000 points, og det er ikke helt nemt at opnå, men det finder du ud af.

Martin Walker (han hedder næsten akkurat som ham Fantomet) skal dog have ros for spillet i sin helhed. Det er simpelthen spækket med finesser, hastighed, flotte sprites og effekter. Det er simpelthen et spil der er anbefalelsesværdigt.

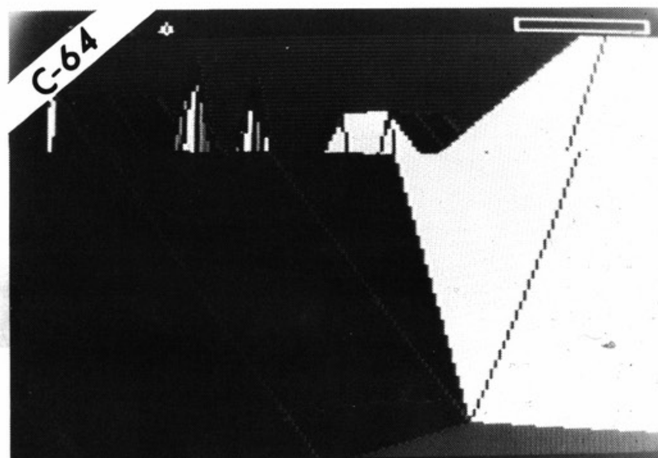
Det eneste der var lidt underligt var bare forhistorien. Det kan da umuligt være nødvendigt at lave sådan en ævlebævle for at introducere sådan et spil.

Men som sagt er **Chameleon** absolut værd at spille, så du kan jo kun glæde dig, til det står på hylden derhjemme.



Grafik	10
Lyd	9
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10

SKAK FOR COMPUTERHJERNER



Din opgave i dette strategi-spil er ganske simpel. Overvind vagten (The Sentinel) og stil dig selv på hans plads.

Men det viser sig snart, at din opgave rangerer på linie med skak i simplificitet. I skak gælder det jo også "kun" om at slå kongen.

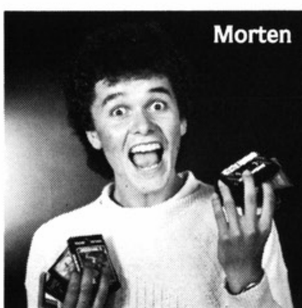
Du finder imidlertid også snart ud af, at skak intet er at regne i forhold til The Sentinel. Den ultimative sejr over The Sentinel kan i værste tilfælde tage 10.000 "partier".

Spillet (eller livsopgaven?) starter med at vise dig opstillingen til det næste parti. I **Sentinel** arbejder man nemlig ikke med faste opstillinger - hvert parti, sin opstilling.

Et tryk på en tast bringer dig ned på brættet. Og så er det jo bare med at få udført den plan, som du forhåbentlig lagde, da du så det hele fra oven...

Egentlig er det nok temmelig vildledende at kalde spilleoverfladen for et bræt. For brættet er i virkeligheden et tredimensionelt system med bakker og dale. Den eneste mindelse om

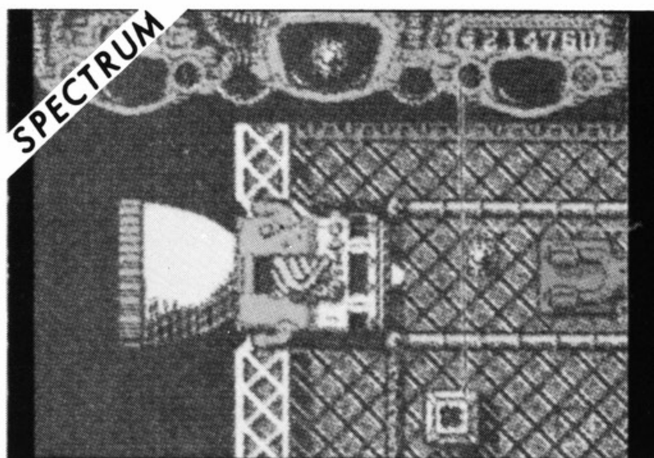
skak er de farvede felter, som du, Sentinel'en samt de andre ting kan stå på.
Du tager rollen som en robot, der bliver placeret et helt tilfældigt sted på den store spilleflade.
Rundt omkring dig kan du finde træer, brugte robotter og den nok så omtalte Sentinel, hvis du er svineheldig (dygtig kan du jo umuligt være, vel?).
En af de specielle ting ved din robot er bare, at den ikke kan flytte sig, men er begrænset til at iagttage omgivelserne. For at komme et andet sted hen må man bruge hyperspace-knappen (der placerer dig et andet tilfældigt sted på spillefladen) eller skabe en ny robot inden for synsvidde.
Efter at den nye robot er skabt, skal man bare transformere sig selv over i robotten og hente sine tabte kræfter tilbage ved at absorbere den gamle robotskal.
Det er også muligt at indtjene ekstra kræfter ved at absorbere fremmede robotter, træer og den forbandede Sentinel (som der i øvrigt bliver flere af, på de højere sværhedsgrader).
Men tænk dig om en gang til før hvert skridt.
Ser Sentinel'en dig, går der ikke lang tid, før du er totalt drænet for energi. Og så skal strategien jo også være i perfekt orden, for at Sentinel'en bliver indkredset og fanget på den helt rigtige måde.
Husk bare, at her er kampestenene (boulders) en absolut nødvendighed.
Kort sagt, grafikken er virkelig flot, og lyden er der heller ikke noget i vejen med (udover at den bliver brugt for lidt). Men spillet...
Jeg er virkelig vild med **Sentinel**. Game't er i særklasse. Et af de få spil, der stadig kan klæbe mig til skærmen over længere perioder.
Kan du godt lide udfordringer i andet end skydefingrene engang imellem, skylder du dig selv, og din computer, at prøve **Sentinel**!

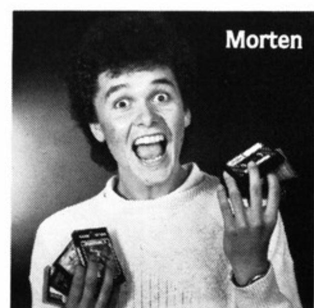


Grafik	11
Lyd	8
Kompleksitet	13
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11

URIDIUM-KILLER

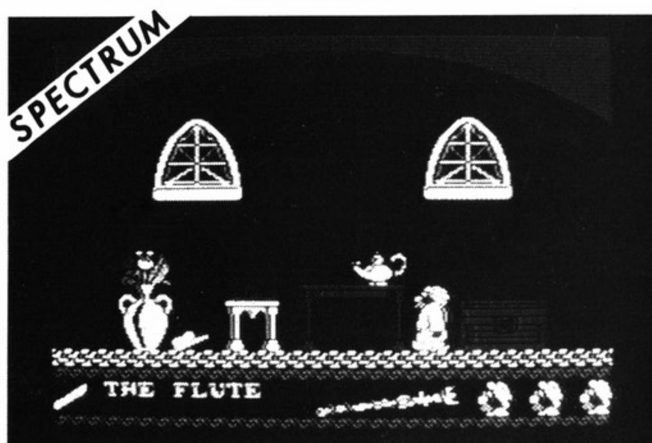
Commodoreflipperne gik totalt agurk, da Hewson sendte Uridium på markedet.
Spectrumejerne flippede ligeledes vildt og ubehersket, da Hewson endelig forbarmede sig over dem for et par måneder siden. - Og selvsamme fanatikere påstod endda hårdnakket, at deres Uridium var både hurtigere og bedre end Commodore-originalen!!
Der var derfor ikke mange (inklusive Puls-folkene), der troede på The Edge's pressemeddelelser om, at deres næste Spectrumgame ville slå Uridium ud af banen. Men vi må straks krybe til korset og indrømme, at Edge måske ikke har overdrevet så meget, som vi regnede med...
Som det blev opridset i sidste Puls, giver **Shadowskimmer** dig chancen for at dykke ned i kamppiloten Mike Shadow's rumdragt, der som regel befinder sig bag fragtskibet X111-7S-C50's instrumenter.
X111-7S-C50 er et rimeligt stort fragtskib. Faktisk er det så stort, at Orion-piraterne absolut ikke har lyst til at "lege". De holder sig til små spejderskibe og ældre, mindre rumfragtere.
Skulle piraterne alligevel være dumme nok til at angribe dig, ordner det automatiske skibsforsvar i øvrigt alle paragrafferne!
En dag går det alligevel galt for Mike.
Hans skib bliver ramt af en meteorit, og kæmpe-meteoritter laver som bekendt kæmpebuler. Så Mike må en tur ud og se på sagerne.
Det var hans livs største fejltagelse. Skibets forsvarssystem antaster ham, og efter det første laserskud er hans remotekontrol forvandlet til en sammenfiltret masse af chips og plastic.
Mike er ene mand mod skibets avancerede våbensystem - eller rettere 200 skærmfulde shoot'em up adventure. Din eneste chance er at nå frem til force field generatoren, før forsvarssystemet får ram på dig!
På ingen måde noget særligt originalt plot.
Men det opvejer spillet til fulde.
Shadowskimmer ligner Uridium på mange måder, men det skiller sig drastisk ud fra mængden af Uridium-clones ved at være betydeligt hurtigere og flottere!
Jeg har ikke fundet nogle attribute-clashes indtil videre. Og det undrer mig egentlig ret meget, eftersom Shadow Skimmer er et af de mest farverige spil i hele spectrumæraen.
Hvad angår hurtigheden er den i teorien uendeligt stor (hvilket programmøren synes at være temmelig stolt af). Det der sætter grænsen, er din opfattelsesevne og de mange vægge.
På trods af den overdrevne hastighed er der også blevet plads til et bedre indhold end hos konkurrenterne. Man har muligheden for at vende sit skib på hovedet for at komme under visse forhindringer (hvilket til gengæld kan mærkes på skjoldene). Og så er der selvfølgelig den fede effekt med de lukkende fragtrumsdøre, når man skifter til en anden level...
Alligevel er det ikke til se bort fra, at det er ret umuligt at holde styr på skimmer'en - den bevæger sig ganske simpelt alt for hurtigt. Men ville man ikke være et utaknemligt skarn, hvis man rakkede spillet ned af den grund?
Idealet har jo alle dage været, at spillene foregik i et breathtaking og realistisk tempo...
The Edge har altså endnu en gang produceret et råsejt game.
Et game, der er hurtigere, flottere og en tak mere avanceret end alle konkurrenterne.
Shadowskimmer er et stinkende '87 hit!





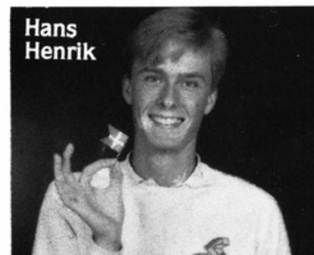
Grafik	11
Lyd	8
Action	11
Fængslende	13
Pris/kvalitet	11

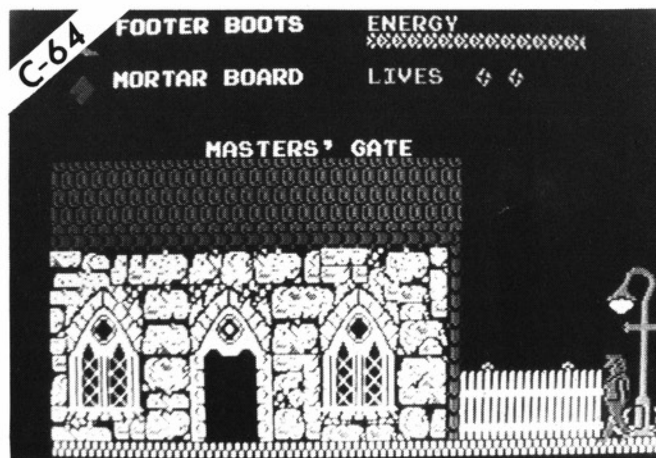
IZNOGOOD VENDER TILBAGE



Sceptre of Bagdad er et af de nye billigspil fra Atlantis. Hvis du synes, navnet er svært at udtale, skal du ikke være ked af det. Atlantis kalder nemlig nogle gange selv spillet for Sceptre of Bagdad (Bagdads Scepter) og andre gange for Spectre of Bagdad, der betyder Bagdads Spøgelse.
Jeg tror nu nok, at det er den første titel, der er den rigtige, for Spec...øh...Scep...øæh...Spæk, øhm spillet drejer sig om at hjælpe den stakkels lille kalif med at finde sit scepter (en smart stok, red.), som den onde troldmand har gemt væk. Det er nemlig nytårsdag, og hvis kaliffen ikke har sceptret, når han går ud på balkonen og i bedste Margrethe-stil vinker til folket, overtager den onde troldmand riget. Det ville være en ufattelig tragedie, så du må hellere spænde skoene, snøre sikkerhedsselen og hjælpe kaliffen.
S. of Bagdad ligner en krydsning mellem Manic Miner og et adventure, så du får både brug for hoppetasten og mellemøre-computeren for at finde ud af hvilke ting, der skal bruges til hvad. Apropos ting, så er der ret mange af dem, faktisk en på hver skærm. Og da du kun kan bære to ad gangen, kan du godt forberede dig på en længere karriere som bydreng.
Du starter midt inde i kaliffens palads, men desværre har den onde troldmand "spildt" en masse uhyrer rundt omkring, som du helst ikke må trampe ind i.
Alt dette minder ret meget om Jetset Willy, og programmøren har da heller ikke kunnet dy sig for at lave et soveværelse som i denne klassiker med en husholderske, der ikke vil lade dig slippe til køjs, før du har ryddet huset op.
Der er nogle meget søde detaljer som for eksempel lufthavnen, hvor du kan samle et flyvende tæppe op! Nuttet.
De største farer, du skal overvinde, er den enøjede kyklop, den bagende sandørken, den våde flod med hajer og overdreven dobbeltkonfekt. Nåjoh, så er der også lige medusaen, der petrificerer dig med et enkelt blik. Da jeg er garvet D&D-spiller, prøvede jeg naturligvis at finde et spejl, men ak. Hvis du finder det et sted, så send lige et postkort om det.
For at du ikke skal fortvivle helt, er der to hjælpemidler, der er værd at samle på. Det første er en lampe, der siger noget, når man gnider på den - ligesom kraniet Boni fra Trap Door. Det andet er en mikstur, som du kan bruge til at Save spillet med, men kun een gang. Det er da i hvert fald om ikke andet så en ny ide.
Sceptre of Bagdad bliver aldcrig noget superhit, men da prisen ligger på den rigtige side af de 40 flade, er det da værd at kigge nærmere på. Især hvis du godt kan lide at løse gåder.

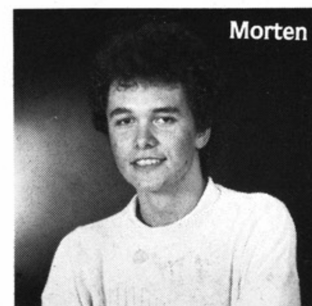
Grafik	10
Lyd	6
Action	6
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9





GÅ I SKOLE

Til en afveksling har Firebird denne gang produceret et spil baseret på din skolegang.
Nå ja, måske er det ikke lige nøjagtig din skolegang. Men dine gamle's eller lidelsesfællerne i andre lande kunne det da godt være!
The Happiest Days of your Life handler om en knejt, som kan vælge mellem at finde rektors pung eller få en tur med spanskrøret.
Unægtelig ikke nogen spor rar opgave. Men nuvel, når du samtidig renser dit navn ved at lokalisere den omstridte tegnedreng, er det jo nok at foretrække.
Alle instruktionernes forsøg på at få dig til at lave kort, undgå at falde i vandet og lade være med at gøre noget forbudt - eller endnu værre at overleve det næste skoleår - tog det ikke mange øjeblikke at gennemskue. Det gælder ganske enkelt om at skrabe tingene fra skolen og de omkransende lokaliteter sammen.
Selvfølgelig med den lille krølle på halen, at du kun kan bære en ting i hver bukselomme. Men eftersom bukselommerne har uendelige rummål, putter man bare tingene ind i hinanden. Hvis man er en smart fyr, afleverer man også tingene på de rette steder. F.eks. passer betting slip'en jo ganske godt ind med betting shop'en, ikk'?
Desværre går der ikke mange sekunder, før man indser, hvor uinspirerende **The Happiest Days** i virkeligheden er - alt er lissom set før, og bedre!
Jeg har tre ting imod Firebirds titel.
Først og fremmest kan jeg overhovedet ikke se, hvordan man kan forfalde til at betegne skolegangen (for slet ikke at tale om den forsvundne pengepung) som **Happiest Days of your Life?**
Dernæst må temaet siges at være slidt temmelig tyndt. Man bør i det hele taget holde sig langt væk, hvis man ikke tilnærmelsesvis kan nå op på siden af Skool Daze-spillene...
Sidst vil jeg slå fast med syvtommersøm, at hverken grafik eller lyd er noget som helst at råbe hurra for. Med andre ord skal jeg nok finde en sten med en IQ på 200, hvis du kan vise mig et computermenneske, der kan holde ud at se på skærmen mere end 15 minutter om måneden.
Men bortset fra det, er Firebirds udgivelse da helt i orden. Og prisen er jo lav.



Grafik	7
Lyd	7
Action	7
Fængslende	03
Pris/kvalitet	8

OCEANS MUTTE MUTATIONER

Selv om nogle af de mest kompetente programmører fra Denton Designs (Oceans mest populære, dygtige og mest brugte programmørhold) har forladt det ellers så suveræne team, kan man stadigvæk sidde og glæde sig over det fantastiske programmørtalent, der findes i dette freelance-programmørhold.
Denton Designs, der har lavet utallige opgaver for Ocean gennem tiderne har også lavet dette spil: **Mutants**.
Så spørger man straks sig selv, hvoraf kommer navnet? Jo, vi er i en af evindelige rumkampe, der åbenbart kommer til at finde sted engang i de kommende århundreder eller årtusinder. Jorden er destrueret, og nogle få overlevende har koloniliseret sig på en stjerne. Det forlyder, at de sidst opgivne dødstal er langt over de 11 cifre, og det er jo ikke så godt.
Du er vidne til at alle våben i denne blodige krig bliver produceret fra et enkelt sted. Det vil sige at våben til krigen bliver leveret til begge sider.
Det farligste er dog ikke våbenes antal, men deres kraft og evne til at ødelægge. Netop dette punkt er ved at blive en byld, og grund til udryddelse for de sidste overlevende, dig og dine venner. Dette våben er om muligt endnu mere dødeligt og farligt end nogen af dem, der tidligere er blevet lanceret i denne brutale krig. Det er nemlig såkaldt Makro-genetiske forsøg, der er resulteret i mutoider. Simpelthen et af de mest robuste og farlige virusser der kan fremstilles til biologisk krigsførelse, derfor navnet **Mutants**.
Din opgave er i Denton Designs fantastiske omgivelser og grafik, at "flyve" rundt i 15 forskellige zoner af det ydre rum. Her skal du samle dele til et apparat der kan ødelægge alle disse MUTANTS. Det eneste kedelige er at du rent faktisk flyver ind i 15 forskellige dødelige virusser. Alle disse 15 dele skal hentes i hver sin sektor, for derefter at samles i den 16. sektor, og det er bestemt ikke helt så let.
Til at gøre dette arbejde har du et mothership, der hedder "Rainbow Warrior" - ded lyjer næsten lissom dem der Greennoen. Ude til højre på startskærmen sidder en rude med 6 ikoner på. De 2 øverste er til at vælge mellem lydeffekter eller musik. De tre næste skifter mellem forskellige våbentyper. Du har ikke ubegrænsede mængder af ammunition, men alligevel skulle du da have en chance for at komme af med disse bæster. Find selv ud af hvilken ammunition der hjælper hvor. Det nederste ikon bringer dig ud i en matrix af 4*4 felter. Det er vores Zonemap. Her skal du igen ved hjælp af en pil vælge hvilken sektor du vil ind og hente dele i.
Selve spillet er spækket med finesser og suveræn lyd. Hvert enkelt missil har sin effekt og raffinement. Hver sektor sin egen lækre grafik og ulækre virus. Jo, **Mutants** er virkelig kræs for kendere. I spillet er forskellige ledetråde, som du kan vælge at følge eller du kan lade være. Der er tekniske data og molekylemodeller over de forskellige virusarter. Der er stort set ingen grænser for "galskaben" i Oceans mutanter.
Mutants er alletiders flotte spil, med et fedt gameplay. Det må du simpelthen have stående på hylden.



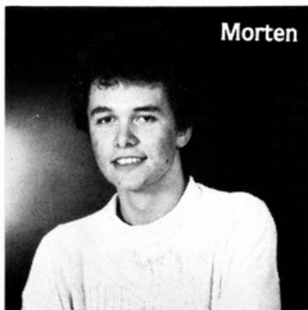


Grafik	11
Lyd	10
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

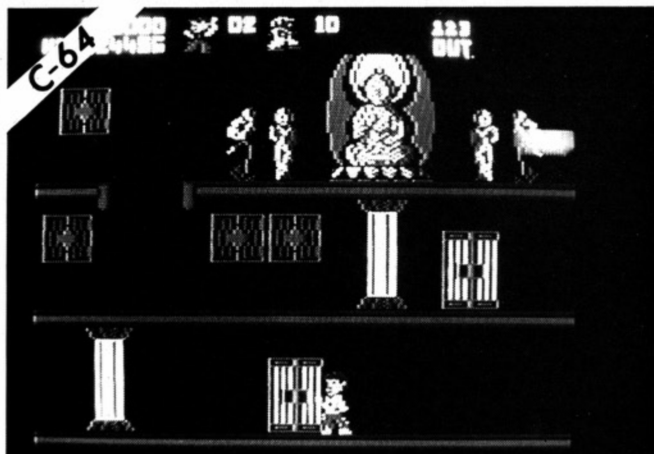


HJERNESPIND

Du elsker computerbutikker. Der er ikke noget bedre end at samle kassettebånd og disketter ned i indkøbskurven for at drøne hjem og spille dem på din computer.
På en sådan ekspedition finder du en gammel støvet diskette uden indpakning eller label. Selv ejeren af computerbutikken har ikke den ringeste anelse om, hvorfra den stammer, så du får den gratis.
Sådan starter Firebirds nye lavpris-adventure **Imagination.** Gamet, hvor du bliver trukket ind i monitoren for at spille med.
Der er fire programmer at vælge imellem, og hver af dem sender dig ud på forskellige tænke-rejser.
Endestationen er, at du svarer på det ultimative spørgsmål, hvor mange stjerner der findes i universet!
Det er naturligvis også muligt at komme ud fra monitoren igen. Bare man siger "pinch your arm" er den sag ordnet.
Men det er en helt anden sag at nive sig selv i armen, når man er faldet i søvn foran skærmen. Og det var hvad der skete med **Imagination**.
Det var ganske simpelt dødkedeligt!
Selvom der normalt skal virkelig meget til at få mig til at gå amok over et tekstadventure, betyder min tur i drømmeland på ingen måde, at **Imagination** er udmærket.
Imagination er efter min mening et mere end middelmådigt adventureprodukt med en simpel grafik, parser, atmosfære, tiltrækning m.m.
Jeg synes ikke spillet holder - heller ikke når man tager i den lave pris i betragtning.

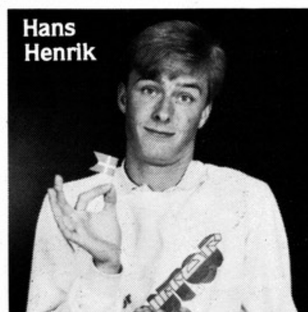


Grafik	8
Lyd	-
Atmosfære	7
Fængslende	6
Pris/kvalitet	8



GRUNDKURSUS I TJU-HEJSA

Først kom Yie Ar Kung-Fu. Det var da majet sjovt. Så kom II'eren. Hmmm, knapt så sjovt. Måske fordi Yie Ar Kung Fu II slet ikke VAR den officielle efterfølger til Yie Ar Kung Fu.
Nej, Konami i Japan har udnævnt **Shao Lins Road** til at være Yie Ars officielle numero duo. Og efter bruddet med Imagine, har de altså solgt rettighederne til The Edge, der skulle påtage sig at lave en hjemmedata-version.
Det har de så gjort. Og tro mig, jeg havde svært ved at holde savlet indenbords, da jeg studerede de fantastiske skærmbilleder på bagsiden af æsken. Lige indtil jeg læste de små bogvstaver, der forkyndte, at billederne var taget var den originale spille-automat.
Efter berørig venten kom et flot skærmbillede i bedste Bruce Hansen-stil frem, så det tegnede alligevel fint. Jeg fandt ud af, at jeg åbenbart lige havde lært den hemmelige kampkunst "Chin Shao Lin", der i al sin enkelhed går ud på at: Gå, sparke to slags spark eller hoppe. Novra.
Lee (vor helt) er havnet inde i et tempel, der myldrer med triader. Så spænd pigskoene på og se at komme ud. Du starter nemlig helt inde i skal sætte dine sure tæer i fjæset på 2 gange 10 fjender, før du kommer videre til næste bane. Hver bane er to skærme bred, så der er plads til at hoppe ud af skærmen og se lidt mere af den pæene baggrundsgrafik. Til gengæld ligner din mand mere en Anker Jørgensen end en Bruce Lee, selvom jeg tror, han er bedre til kung fu.
Som sagt er der uheldigvis kun to slags spark - stående spark og flyvende spark. Da det er lettest at ramme med det flyvende, bruger man faktisk ikke det første. Fjenderne er om muligt endnu mindre avancerede, for de angriber slet ikke. De går bare ind i dig og tager 1/3 liv med sig hver gang. Det må siges at være lidt skrabet i forhold til f.eks. klassikeren Exploding Fist.
En ny ide er dog, at du hver gang, du basker en triade, har mulighed for at få et magisk skydevåben. Det kan være alt fra en slingrende bordtennisbold til en effektiv ildkugle.
Nu ville jeg egentlig skrive, at **Shao Lin's Road** er lidt ensformigt i længden, men jeg får netop at vide, at det sælger meget godt til dataejerne derude foran de små skærme. Så nogen må jo kunne lide det bedre end jeg.

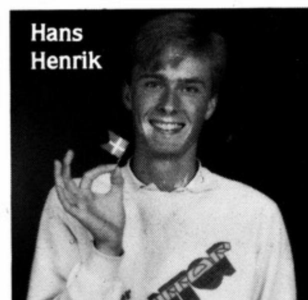

Hans Henrik

Grafik	9
Lyd	8
Action	8
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8

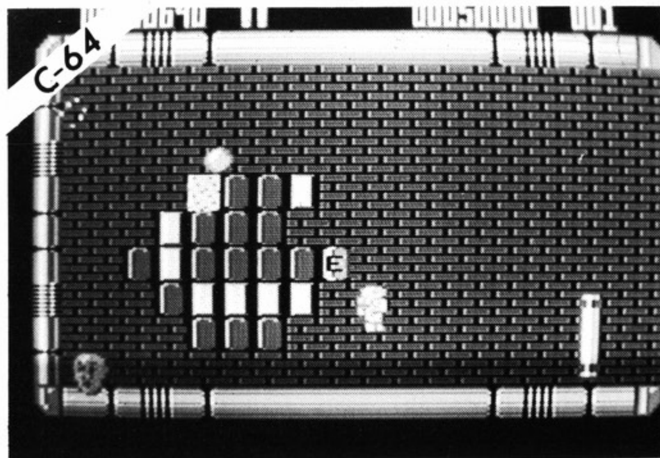
DET STORE KOLDE GYS



Når du åbner dette rygende varme, tryksværte-svedende nummer af BLØDT, skulle **Polar Pierre** fra Databyte gerne være på banen. Pierre var oprindeligt et succes-spil på Atari 800, men det skal jeg ikke turde udtale mig om - jeg har aldrig rørt en Atari 800 i mit liv, og det er jeg meget stolt af. Er det mon et TV-spil af en art (afart)?
Nå, tant & fjas til side. Spillet her er for en gangs skyld ikke et shoot 'em up, snarere et "hejs 'em up" game. Formålet er nemlig at styre Pierre rundt i landskabet og hejse flag op. Stedet er et eller andet sted mellem Schweiz og Empire State Building, for der er både skihytter, elevatorer, trampoliner, skihop, fælder og meget mere. Af de mere farlige ting kan nævnes sneboldskanoner, højspændings-generatorer a la Frankenstein, tordenskyer og noget så makabert som "benknusere". Tordenskyerne er rimeligt "double plus ungood", for de hænger rundt omkring på banen og sender lyn ned på totalt tilfældige tidspunkter. Det betyder, at du før eller siden bliver zappet til urnedust, uden at du kan gøre en s...(tal pænt) ved det. Derfor er det endnu ikke lykkedes mig at komme igennem bane 4, for den er simpelthen eet stort tordenvejr: Gå tre skridt og kom i stødet.
Det, der kunne gøre **Polar Pierre** virkelig sjovt, er muligheden for at spille to spillere samtidigt, hvor det gælder om at få alle sine flag hejst først. Nu er der bare den hage ved det at jeg simpelthen ikke kan få skidtet til at virke.
Nå, så kunne jeg da i det mindste designe min egen bane. Den er højfin, jeg sletter alle tordenskyerne. Hvad sker der så? Nej-nej-nej, jeg får slet ikke lov at spille på egen bane!! Istedet ryger jeg over i 2-spiller versionen, hvad tænker de dog på! Javel, javel - og efter fem minutter går programmet bananas. Jeg håber, dette skyldes, at min version af spillet endnu ikke var færdig. For det skulle vel næppe betyde, at Databyte selv fandt **Polar Pierre** så kedeligt, at de end ikke selv gad afprøve det for fejl.


Hans Henrik

Grafik	9
Lyd	6
Action	8
Fængslende	7/9
(alt efter, om fejlene rettes)	
Pris/kvalitet	7/9



HVEM UDBRYDER HVAD?

Og hvad der ligger bag denne kryptiske overskrift vil du snart være klar over.
Gremlin har lavet et nyt spil til dem der allerede nu er trætte af at spille "West Bank" eller deres fede rumspil som vi havde en anmeldelse af i forrige nummer at saftige SOFT.
Spillet vi har kigget på denne gang hedder **Krakout** og er et ret utraditionelt spil alt i alt. I stedet for at konvertere et af de seneste og ufravigeligt hotte arcade-coin-up spil, har Gremlin kogt suppe på et gammelt og for længst glemt ben. Ikke desto mindre blev suppen god, og spillet er et af dem der bare SKAL stå på hylden.
Nu er du vist efterhånden blevet nysgerrig efter at høre hvad alt dette drejer sig om - ikk? Det var da ihvertilfælde meningen.
Krakout er en helt splinterny version af et af de allerførste TV-spil, der blev lanceret. Man kunne fristes til at tro, at det blev lavet allerede dengang ruder konge var knægt.
Du har et bat og skal sørge for, at din bold rammer en masse "mursten" og laver hul i muren uden at bolden ryger ved siden af battet og går "ud".
Når spillet er loadet ind, kommer en lidt kedelig opstartsskærm, hvor Gremlin undskylder, at der ikke er nogen "scrolling messages", men at de røg til fordel for et ultimativt fedt spil.
Når du har læst dagens tekst, er vi klar til at gå over i "finesse-afdelingen". Vi er jo efterhånden vant til, at Gremlin pusler om sine spil, og du bliver da heller ikke skuffet af at kigge på **Krakout**s detaljer.
Først og fremmest kan du selv vælge om dit bat skal stå i venstre eller højre side af skærmen. Så kan du slå musikken fra eller til og det samme gælder for lydeffekterne. En ret spidsfindig feature er at man kan få baggrunden til at bevæge sig på forskellige måder. Der er tre forskellige indstillingsmåder her, "none"/"random" og "following". "None" gør at baggrunden står stille. "Random" betyder, at baggrunden bevæger sig i forskellige retninger, fuldstændigt uden nogen form for mønster i bevægelserne. "Following" er nok den sværeste af disse features, og bevirker at baggrunden "scroller" på samme måde som bolden "springer" på skærmen. Det forvirrer hele spillet så fantastisk meget, at det er sindsygt svært at spille.
Nu kan du vælge hvor hurtigt, bolden skal bevæge sig. Der er et interval fra 1-6 at vælge imellem. 1 er utroligt langsomt, og slet ikke sjovt at spille, og 6 er helt utroligt hurtigt, og heller ikke sjovt at spille. Det er simpelthen et spørgsmål om at finde den hastighed, der passer dig. F.eks. 1 om morgenen, og så kan man så trappe op, hen ad eftermiddagen. - Nå, spøg til side, vi må videre til næste feature.
Næste levende feature er "Modes" indstillingen. Her kan du vælge mellem 9 forskellige "modes". Mode 0=normal, 1-4=skiftende fremmedlegemer og bat-farver, 5=hent data fra diskette, 6=hent data fra datasette og 7-9 skaber en masse forskellige uforudsete hændelser.
Nu kan du vælge mellem forskellige battyper. Du kan få et, der reagerer hurtigt, eller du kan få et, der først flytter sig langsomt, og derefter flytter sig lynhurtigt.
Som altid i et Gremlin spil, vil der ske noget specielt, når du rammer de forskellige "brikker" på spillepladen. I **Krakout** kan der ske to forskellige ting. Enten springer der en "alien" ud af en af de klodser du har ramt, eller også sker der noget andet.
Der er ni andre ting, der kan ske når din bold rammer en af murstenene for at flytte sådan en. Altsammen kan ses ved at der kommer et bogstav frem på skærmen, der hvor der før stod en mursten. Disse bogstaver har alle en forskellig betydning. Det er dog vigtigt for dig at du rammer sådan et bogstav inden for kort tid, efter at det viser sig på skærmen, da det forsvinder efter et vist tidsrum.
Rammer du en sten der viser sig at indeholde et "G", vil det resultere i, at næste gang bolden rammer battet, vil den hænge fast i battet indtil du trykker på fire-tasten. "B" betyder, at der er en bombe i den mursten du har ramt, således at alle de omkringliggende mursten bliver blastet væk. "S" står for shield, og bevirker at der kommer en barriere op bagved dig, således at dine bolde ikke går "ud". "X" giver dig et ekstra liv, "E" forstørrer dit bat. Der er masser af muligheder i dette spil.
Gremlin påstår, der er over 100 forskellige skærme, og hvis det er rigtigt, kan du altså godt få kridtet joystickhandsken og komme i gang. Det vil nemlig tage dig lang tid bare at komme igennem de første 10 skærme. Hvis du imidlertid skulle være så usandsynlig heldig at komme hele vejen igennem, har Gremlin lavet et "Krakout Construction Set", der blandt andet indeholder de næste 100 skærme i **Krakout**.
Der er stort set ikke andet at gøre end at sige Go' fornøjelse, og vi håber, at du har tid til at tage dig af alle de skærme, det drejer sig om - (gnæk gnæk)...

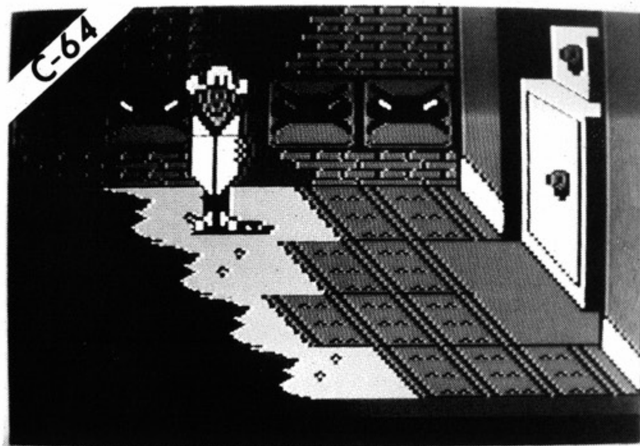


Grafik	10
Lyd	10
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	11

INSPEKTØR PÅ AFVEJE

Det er ikke sådan først at være filmstjerne og så pludselig også at skulle være computerspilstjerne. Det ved Rambo alt om, og snart ved Inspector Gadget det også.

Hvis du ikke skulle vide det, er Inspektør Gadget en tegneseriefigur, der har nydt kæmpe succes i England. Han har således fået helt sin egen faste sendedag i det engelske tv-kanal ITVL. Inspektøren har allerede en kæmpe etableret fanskare, der utålmodigt afventer spillet **Inspector Gadget** fra Melbourne House.
Vi har haft de lange fingre ude og fiskede en tidlig anmelder-version af det nye spil.
Inspector Gadget er ude efter en række agenter fra en organisation der hedder M.A.D.. Disse agenter er ved at overtage et cirkus, som spillet udspilles i og omkring. Dette cirkus hedder noget så ubehageligt som "the Cirkus of fear".
Nogle af M.A.D.'s agenter har plantet bomber overalt i dette cirkus, og du skal som Inspector Gadget rundt i cirkus og finde bomberne inden de sprænger.
Vejen til cirkus er fyldt med farer, der er glasskår, huller små søer, slanger, hoppende bolde og kødædende planter. Alt dette skal du undgå på din farefulde vej til cirkus. Men til alt held har Inspector Gadget en række hjælpemidler til rådighed. De står på vejen til cirkus, og kommer ganske belejligt. Der er f.eks. hans Gadget-copter, hans rulleskøjter, hans elastiske ben, hans Gadget hammer og meget meget mere. Altså små dingenoter, på



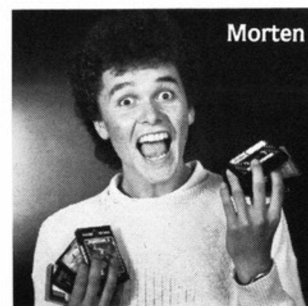
engelsk "gadgets".
Alt efter hvor du hopper hen, kan du bevæge dig ind i en helt ny del af spillet. Det kan for eksempel være en sø, som bringer dig videre ind i en anden del, det kan også være en kasse af grafik eller mange andre ting. Der er kun en ting at gøre ved det - prøv dig frem.
Grafikken i **Inspector Gadget and the Cirkus of Fear** er helt suveræn. Selve Inspector Gadget er i "fuld" størrelse, akkurat som i Knucklebusters. Melbourne fortsætter i de store sprites.
Når Inspector Gadget snubler eller finder et af sine skøre hjælpemidler, kommer der et udbrud fra ham, så man faktisk får fornemmelsen af, at han stadigvæk er på tegnefilm.
Du møder kødædende planter, glatte fortov og meget meget mere, som kan gøre det af med dig, og altsammen bliver vist i meget flot grafik, hvor man sagtens kan se alle nuancerne.
Lyden kan vi desværre ikke fortælle noget om, da den ikke var klar til vores tidlig-udgave. Men den siges at være helt suveræn.
Inspector Gadget er et spil, der helt sikkert kan anbefales.



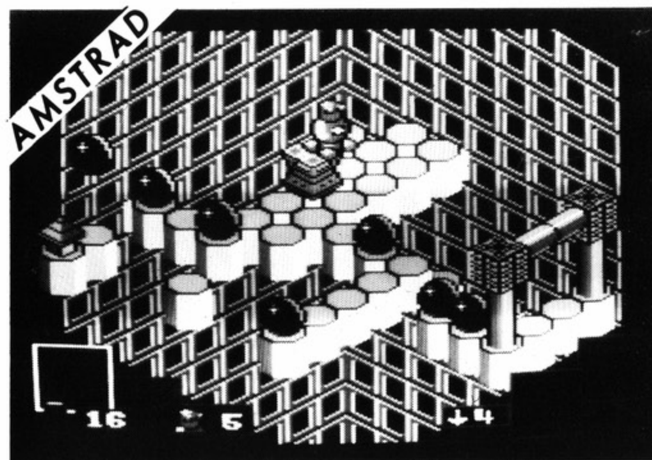
Grafik	10
Lyd	?
Action	9
Fængslende	10
Pris/kvalitet	9

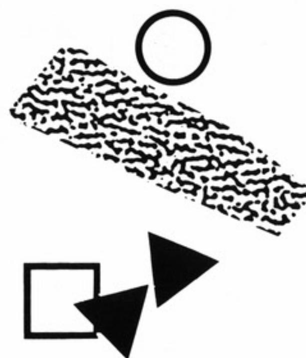
BEAT IT!

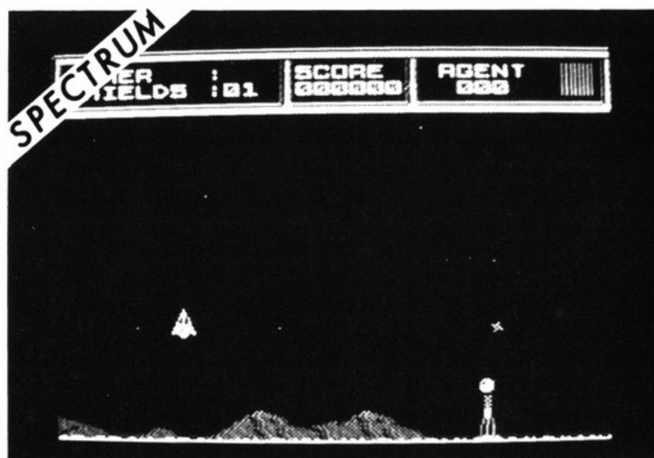
Var du vild med sidste års ace-adventure i tre dimensioner - Batman - er det vist på høje tid at checke The Edge's sidste Amstrads release.
Som sædvanligt er folkene kommet op med spillet, der slår alt.
Du befinder dig i byen **Palitron**, der faktisk er et ganske pænt stykke fra moders kødgryder - helt præcist 11.9 lysår. Men hvorfor nu det?
Jo, for at afskaffe arbejdsløsheden een gang for alle, besluttede din kære regering, koloni-eftersynet skulle udbygges ganske kraftigt. Uheldet ville selvfølgelig, at også du røg ind i denne ordning.
Og nu hvor uheldet alligevel var ude efter dig, sørgede det også for, at du blev sendt til universets mest kedelige koloni. Den "kære" Omicron 2 Eridani tredobbeltkode røde m-klasse stjerne, hvis hovedstad hedder **Palitron**.
Nå ja, nu er hovedstad nok så meget sagt. Hele planeten er en stor mikroorganisme-koloni. Så der er ikke meget at kigge på.
På grund af dit enestående held bliver du heller ikke spor overrasket, da dit rutinecheck viser uregelmæssigheder. Store uregelmæssigheder!
Palitron er om muligt blevet endnu kedeligere. Hele planeten er lagt totalt øde.
Eftersom risikotillægget er blevet droppet, synes der ingen rimelig grund til at gå ned til overfladen og sætte liv og helbred over styr.
Du stikker halen mellem benene, åbner en ny Budweiser og overlader det beskidte arbejde til den stakkels robot, der er blevet placeret på overfladen for mange århundreder siden.
Så nu er det fuldstændig op til spilleren, om Palitron skal udforskes, før den øldrikkende rumpilot har fået fingeren ud af engangsemballagen.
Hvilket faktisk ville være temmelig smart, idet den uddøde planet faktisk fortæller om en ond magts forsøg på at overtage vor civilisation - inklusive de Forenede!
Er det ikke overtalelse nok, kan jeg fortælle, at den tredimensionelle grafik er RIGTIG farverig. Din Servo Class D27-robot er også overordentlig nydelig - og så stammer den fra de forlængst svundne brugervenlige tider.
Udover at få den til at virke som et fjernstyret køretøj, er det nemlig også muligt at programmere den kære robot.
Ellers foregår sagerne præcis ligesom i Batman: Vade rundt i de mange rum og samle interessante ting og skrammel sammen, samtidig med at man undgå uhyrer, fælder og andet stads.
Palitron overgår ganske simpelt det go'e gamle Batman-game. Lyden er lille smule dårligere (der er næsten ingen), men så er grafikken til gengæld en stor tak bedre - og gåderne ikke spor sværere!
Beat that!



Grafik	11
Lyd	7
Action	9
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11

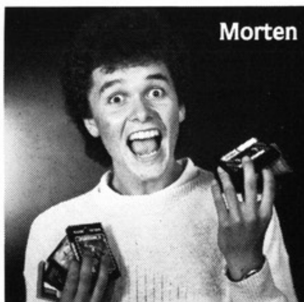




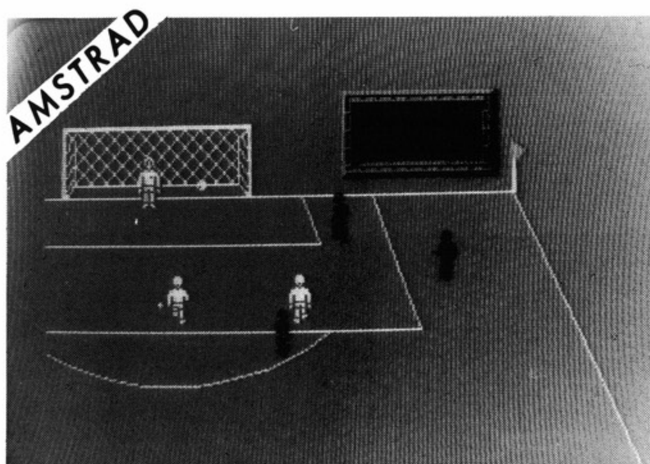


BILLIGT OG FEDT

Thrust var et af sidste år kult-games (endda kult-budget games), og det var selvfølgelig ikke uden grund.
For at det ikke skal være løgn, var Thrust ude som fuldprisspil et stykke tid til Commodore 64, før det blev til en budgetsællert. Senere fulgte som bekendt en Spectrumversion af Thrust, der ligeledes solgte virkelig pænt.
Med **Thrust II** er Firebird igen ude med snøren efter en top tier. Den evindelige kamp mod det galaktiske imperie fortsætter.
Også denne gang er fjenden godt på vej mod et sviende nederlag. De jordiske styrker har erobret den kunstige planet P2112 - en planet, der er altafgørende for det næste angreb på imperiet.
P2112's atmosfære er imidlertid endnu ikke gjort menneskevenlig, hvorfor du bliver sendt ned for at samle en luftprocessor.
Opgaven begrænser sig naturligvis ikke til at samle de 16 dele sammen. Der er jo også et par irriterende aliens, som ikke vil blive savnet nogen steder...
Så det er bare med at få rullet PGB'en (Planet Going Battlecruiser) ud af carporten og komme afsted.
Wow, er II'eren bare bedre end Thrust, eller er den bare bedre? Skibet er blevet betydeligt pænere (selvom dimensionerne stadig er for små), og resten af grafikken har også fået et pænt pift.
Det er imidlertid de samme styringsprincipper, der ligger til grund for **Thrust II** som ved den første. PGB'en er stadig hundesvær at holde på ret køl, selvom man har arbejdet sig godt ind i den første halve time foran skærmen.
Eneste (og ringe trøst) er, at man ikke har set noget endnu. Det er først, når delene skal bæres, der sker ting og sager. Her er der kun een ting, der er sikker, man dør!
Min personlige favorit var bevægelsen, hvor tingen og een selv indgår i en jævn cirkelbevægelse. - Med et kvadret rumskib til følge...
Jeg er ganske enkelt gået bonkers over **Thrust II**, selvom jeg af princip ikke kan lide spil med mere end tre liv - det betyder nemlig som oftest, at programmøren har givet op, da han opdagede spillet blev for svært og uinspirerende!
Men jeg har gjort en undtagelse med **Thrust II**. Spillet er godt nok svært, men også overfedt.
Giv dig selv en times tid til at tilpasse fingrene, og du vil fortryde det for evigt. Du vil sidde klinet til skærmen alt for lang tid hver dag, lige til den dag oprinder, hvor universet er reddet (forhåbentlig en gang i starten af 90'erne).

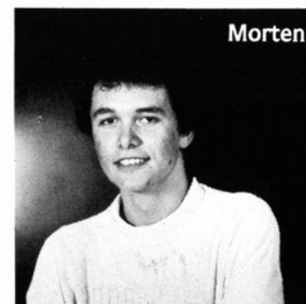

Morten

Grafik	9
Lyd	7
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	11

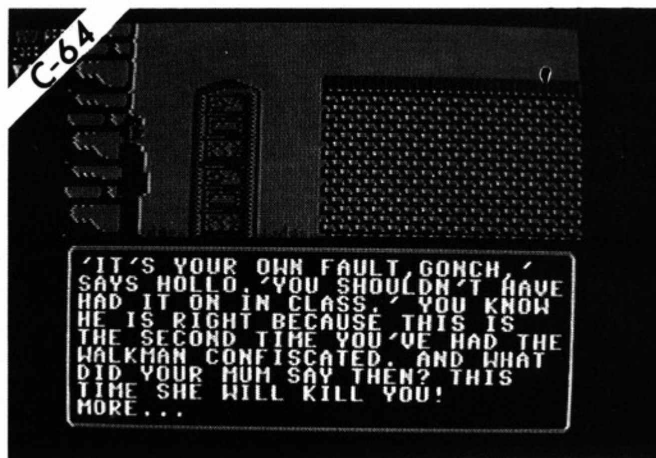


VM- SPØGELSET

Er der nogen derude, der stadig kan huske et vist uheld, der involverede en kendt engelsk målmand og lille - og mindst lige så kendt - lille argentinsk fodboldspiller?
Det er der nok ingen tvivl om, når du hører titlen på Quicksilva's nye program. **Peter Shilton's Handball Maradona**!
Hændelsen har siden været kilde til megen diskussion. Og nu er der altså også et computerfirma, der forsøger at spinde guld på begivenheden.
Du spiller målmanden Peter Shilton, der kan flyttes rundt i målet på elleve forskellige måder. Hvilket, i hvert fald i teorien, skulle være nok til selv de mest udspekulerede skud.
Der er ingen tvivl om, hvorfor du er blevet sat på mål. Forsvaret er et stort hul, og modstanderne har et skud på mål ved hvert angreb. Eneste mand imellem bolden og nettet er faktisk dig.
Indtast dine to forbogstaver og vælg, hvilket hold du ville spille for (deres forsvar er lige hullede). Så er du godt på vej mod holdets første (tabte) kamp.
Der er ingen tvivl om, at programmørerne har gjort sig store anstrengelser for at lave en naturtro animation af målmand, spiller og ikke mindst bold. Sveden har da også båret god frugt. Både målmand og bold har nogle meget realistiske bevægelseskurver - spillerne er lidt mere tvivlsomme.
Men det er ikke gjort med animationen. Med de softwarepriser må produktet nødvendigvis kunne fængsle spilleren meget lang tid. Og det er en af de meget usikre sider af **Handball Maradona**.
Jeg kan ikke med min bedste vilje se, at Amstrad-ejerne vil lade sig nøje med at styre en målmand og stirre sig rundtossede på nogle små tændstikmænd. Personligt havde jeg fået alt for meget, da level F var nået - højeste niveau er P!
Men OK. Du får også en konkurrencekupon med i købet. Præmien er to billetter til England mod Brasilien på Wembley den 19. maj i år. Gør dig ingen forhåbninger, vinderkuponen (min) er afsendt...
Reklamestanderen for Argus Press Software ved siden af målet må siges at være en af de mere tvivlsomme reklamer.


Morten

Grafik	8
Lyd	5
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	7

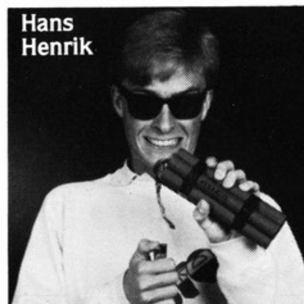


MJOO

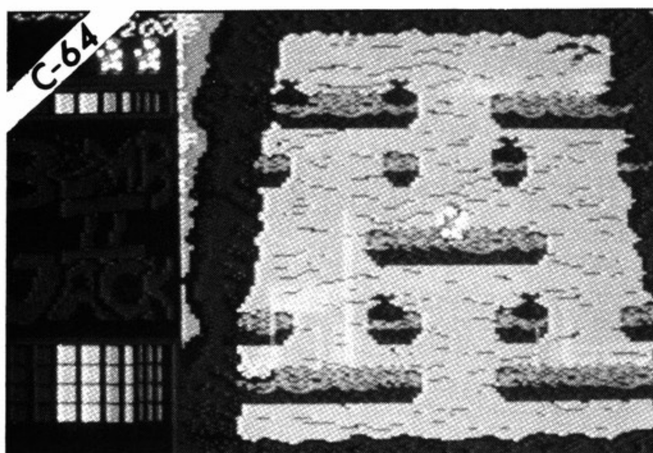
Halv-adventurespillet **Grange Hill** fra Argus Press skal ikke beskrives, men opleves. Lad mig dog alligevel forsøge at beskrive den herlige (hm.., noget blandede) fornemmelse, det er at spille **Grange Hill**.

Da jeg åbnede æsken, var der ikke kun et bånd, men også en yderst interessant plakat af et blåstribet slips og to grimme, engelske drenge.
Nå, båndet i datasetten, shift run/stop, flimre flimre, lidt plat forside og så kører vi. Jeg blev pludselig degraderet til den irriterende engelske møgunge Luke "Gonch" Gardner, som havde fået sin walkman konfiskeret i skolen. Lukes mor - en voldelig mama - vil vride halsen om på ham (dig), hvis Luke kommer hjem uden sin walkman. Slutteligt er der ikke andet at gøre end at bryde ind på skolen (det ville du aldrig gøre, vel? Normale mennesker prøver da at komme UD). Den walkman skal hentes.
Heldigvis (I?) er Lukes (min) ven Hollo med på ideen, så jeg ikke risikerede at skulle stå ansigt til ansigt med skolens heks, Imelda Davis (ikke Marcos), helt alene.
Grafikken er den sædvanlige set-fra-siden-type og jeg startede sammen med Hollo, den dejlige dreng, ved siden af telefonboksen.
Nå, hvorfor ikke gå til venstre. Zapp, derfor. Der stod min moar, og jeg havde jo ikke fundet Sony'en endnu. Nå, nyt spil. Denne gang gik turen op ad telefonboksen og op på muren. I muren var der et hul, som jeg skulle hoppe over. Uups, for kort. Nyt spil. Denne gang kom jeg over hullet, men stødte til gengæld ind i en glubsk vovhund. Nå, nyt spil! Denne gang gik jeg til højre. Storetåen ind i en fortovsflise. Det begyndte at blive lettere irriterende, det her. Det kunne Gonch ikke tåle. I næste spil ville jeg kravle op ad telefonboksen, men der var lidt knas med styringen, så jeg endte hjemme hos min mor. I næste spil lykkedes det mig at komme over flisen og ned på lossepladsen. Her faldt jeg i kanalen. Efter yderligere 743 dødsfald lykkedes det mig at komme forbi hunden og træde på et (åbenbart dødbringende) gebis.
Tro endelig ikke, at jeg havde mistet modet på dette sene tidspunkt. Tårerne trillede mig ned ad kinderne - af grin. Jeg tørrede dem bort med plakaten. Efter et 4-cifret antal brækkede storetæer og svømmeture i kanalen, kom jeg forbi gebisset og nåede at træde på et glasøje. Denne gang vækkede jeg naboerne med mit hysteriske skrig.
Der var simpelthen ingen ende på mit sjov. Jeg skulle starte helt forfra med at samle alle de ting, der skulle til for overhovedet at komme hen, hvor jeg var før. Hollo var en enorm hjælp, for når jeg havde spillet i 2 minutter, sad han fast og nægtede at fortsætte.
Da jeg endelig var kommet så langt som til at dø af at støde ind i Imelda, gik programmet ned, og jeg kunne desværre ikke spille videre - båndet kom nemlig til skade, da jeg prøvede at dræbe programmøren.
I reglerne står, at **Grange Hill** ikke har nogen "Save"-rutine. Spillet er i real-time. Og det betød, at jeg som nævnt skulle starte dybt forfra hver gang, jeg døde. Derfor gider JEG i hvert fald ikke mere. Huey Lewis på CD'en og mig i seng i søvn. Grædende.

Grafik	8
Lyd	8
Action (kun med hensyn til farer)	13
Fængslende (Programmøren burde ryge i fængsel)	JA
Pris/ingenting	03

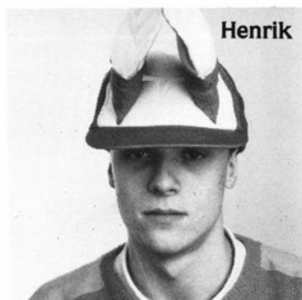

Hans Henrik

NU FALDER BOMBERNE IGEN



Det er jo ikke nogen helt ukendt sag, at Elite står for en række af de fede coin-up spil. Det er da heller ikke helt ukendt, at de også godt kan lide at konvertere deres hits. Og det har da også resulteret i, at Elite akkurat nu er ved at markedsførte del to til en af deres helt store coin-up konverteringer.
Du havde måske allerede gættet at vi er inde på **Bomb Jack II.** Bomb Jack I er en gammel traver, og det var da også en af dem, der blev spillet helt utroligt i spillehallerne. Akkurat som det også blev en af de store successer på hjemmecomputermarkedet.
Desværre kan vi se at tendensen til at lave efterfølgere til film efterabes på spilmarkedet. Men her gælder det samme som med de fleste film, der bliver kogt for meget suppe på, de bliver lidt tynde i "toppen". Det er, som om de store softwarehuse tit "spiller" på, at man allerede har brugt de første 21.000,- kr. på at spille på coin-up versionen, før man køber spillet til sin hjemmecomputer. Ja, nu har man spenderet penge på en hjemmecomputer, så hvorfor skulle man så banke rundt og proppe penge i automaterne, hvor man alligevel ikke får evigt liv, eller kan spille sammen med en af kammesjukkerne og få en hyggelig søndag ud af det, for en 50'er der bliver brugt til noget sodavand og nogle chips. Næ, det gider vi sgu ikke længre.
Men alligevel er det tit er en tynd gang suppe, der bliver serveret i sådan en andengangs konvertering. Man kan til tider tro, at softwarehuset regner med, at man ved, hvordan det hele burde være, og så behøver de ikke gøre noget ekstra ud af spillet. Bare det ligner noget, man kender. "Så kan de dumme unger sgu da tænke sig til resten", tænker de, og så sparer de lidt hist og her.
Sådan får man også fornemmelsen af at Elite tænker, når man ser **Bomb Jack II.** Der er virkelig ikke meget sovs på bollen rent programmeringsmæssigt. Grafikken er ikke noget

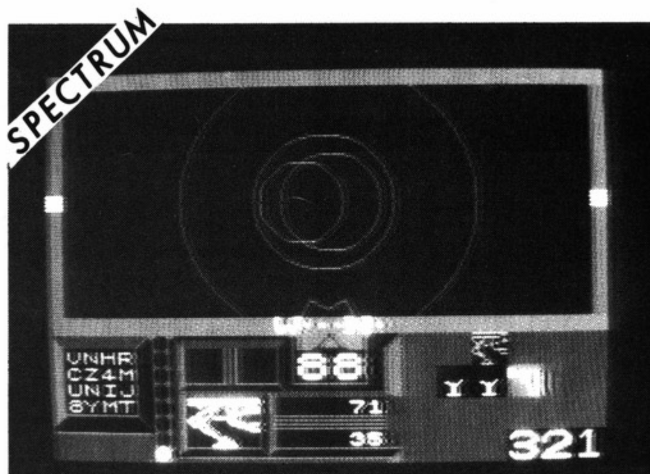
særligt, figurerne er ikke noget særligt, i det hele taget er der ikke noget særligt ved **Bomb Jack II.** Selve spillepladen er da ganske flot, men ikke noget imponerende. Den er ret slatten i farverne.
Rent genremæssigt er **Bomb Jack II** ramt helt i plet. Det er det arcade action spil, som man kunne forvente, men jeg synes som sagt, at Elite er hoppet over hvor gærdet er lavest i denne sammenhæng.
Skærmen er delt op i en række repos'er. På skærmen skal du hoppe rundt på forskellige platforme og samle pengesække ind. Altsammen lavet, som man kunne forvente det, men ikke med nyskabelser af revolutionerende karakter. Jo, der er da lidt hække og skyderi, men hvad betyder det, for et spil, der i det store hele blot er en kopi af en kopi?
Herfra må der gå en nedadgående tommel til **Bombjack II**. Ikke fordi spillet er direkte dårligt, men fordi, det ikke kan siges at være godt heller. Og en II'er bør helst kunne byde på lidt mere end sin forgænger. Det gør **Bombjack II** ikke. Og er du i tvivl, kan du heldigvis selv sammenligne. Den oprindelige Bombjack får du nemlig med i købet som en gratis bonus, og dette initiativ fra Elite må trods alt kaldes stærkt. En faktor, der klart mildner min pris/kvalitets-karakter.



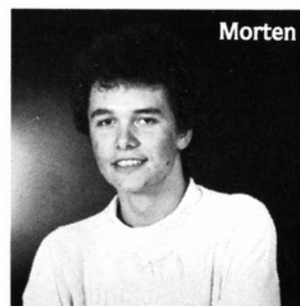
Grafik	7-8
Lyd	7
Action	8
Fængslende	6
Pris/kvalitet	8

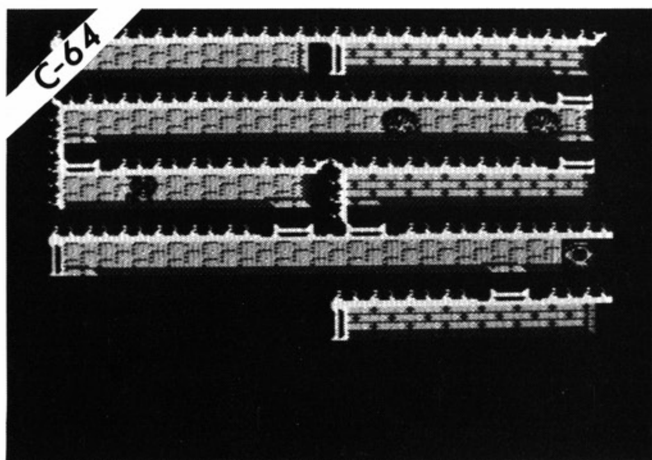
GRÆS-HOPPEN

Syntes du godt om Gyron, kommer du også til at hænge fast ved skærmen med **Hive** i 'puteren.
Hive er nemlig programmørteamet Torus' nye spil, der følger tæt i fodsporet på det gamle Gyron-game. Nogle vil måske gå så vidt som til at påstå, at Elite (som Torus stod for Spectrumversionen af) minder lidt om **Hive**.
Udover de fysiske ligheder, er **Hive** imidlertid virkelig originalt. Det er absolut ikke hver dag, man kommer ud på en tredimensionel rejse gennem en bikube...
Men lad os starte med et rids af situationen den 13. maj 1988. Kort før tetid forlod en nobel engelsk dame sit hus.
Og hun vendte skrigende tilbage i en vis fart, næsten lige så kort før tetid!
Skrigene skyldtes hverken pletter på kjolen eller en spand te, der trak for lang tid. Nej, dennegang var det på grund af en trussel mod Englands integritet.
En uidentificeret flyvende bikube (ikke UFO, men UFB!) gjorde klar til landing på damens græsplæne og det meste af dalen, for den sags skyld.
MI9 kom straks op på mærkerne, og indenfor tyve nanosekunder var ansvaret for den kritiske situation lagt over på en stakkels agents smalle skuldre. Skulle det umulige ske, at han klarede sagen ville det blive opfattet som en selvfølge, men hvis han kiksede, ville han enten blive slået ihjel af bierne eller af en special agent.
Som du jo nok allerede ved, er agenten med disse lyse fremtidsudsigter lig dig. Navnet er for øvrigt Brabham.
Og du, agent Brabham, vil efter den lange loadingtid blive stoppet ind i græshoppe-skibet (et S.E.A.C. Mk.II) frugten af Englands viden...
Målet er at sætte hjulspor i den skrigende dames græsplæne og destruere kontrolcentret og bidronningen - dog ikke nødvendigvis i nævnte rækkefølge.
Mit første indtryk af **Hive** var egentlig temmelig negativt.
Det er jo efterhånden ovre med de tider, hvor man kunne risikere at møde et display på et fuldprisgame, der bestod af fire cirkler og et eller flere objekter. Men sådan ser det ikke desto mindre ud i **Hive**.
Timeglasset nåede imidlertid ikke mange gange rundt, før jeg fandt ind i **Hive**. Cirklerne viser sig at være en af de bedste metoder til at skabe illusionen om den tredie dimension, når bare de bliver flyttet hurtigt nok. - Og det bliver de i **Hive**.
Prisen for den gode illusion lader desværre til at have været en grov tegning af dine fjender og en udpræget mangel på lyd! Figurernes særlige geometriske mønstre har dog også en charme i sig selv, så måske er tabet ikke så stort, som det umiddelbart kunne se ud til.
I hvert fald er **Hive** et særdeles gennemarbejdet spil, der er guf for labyrint- og kort-fanatikere. Når først man har arbejdet sig godt ind i **Hive**, lægger man det ikke på hylden igen lige med det samme.
Hive er et rigtig komplekst spil, som man skal være lidt af en koncertpianist for at klare ene mand mod "plasttastaturet".
Torus' nye game er et spil, som man enten vil elske eller hade - hvorfor jeg har vist lettere mådehold ved karaktergivningen.



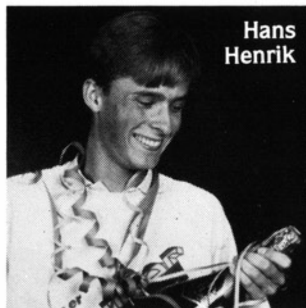
Grafik	9
Lyd	7
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9





KYS IKKE FRØEN

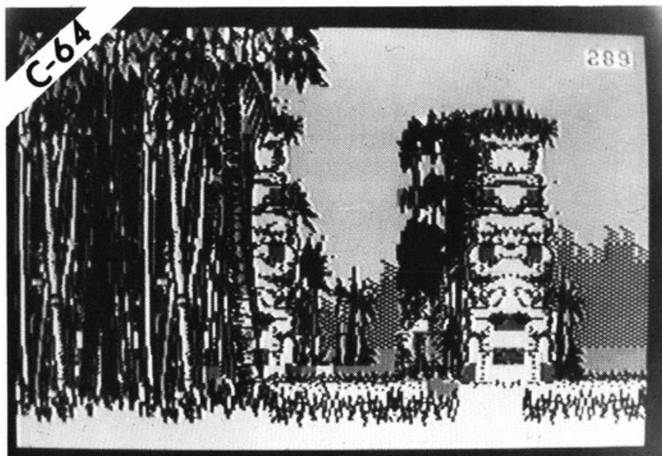
Kender du Steve Turner? Sådan rent personligt? Nå, ikke? Well, det er der måske ikke så meget at sige til, for han har ikke ligefrem kørt rundt med den lokale Hjem-Is bil her på det sidste.
I England er Steve imidlertid ved at blive et "hot" navn. Han startede nemlig med spil som Dragontorc, Avalon og Quazatron og her på det sidste er **Ranarama** kommet til. Et ret sejt arcade-adventure, som både Steve og firmaet Hewson roligt kan lægge navn til.
Mervyn var en lille grim begynder-troldmand, som prøvede at brygge en bodybuilding-mikstur til sig selv. Jeg tror dog nok, at han glemte de ristede flagermuse-testikler, for han endte som en frø. Endda en grim frø. Hvis du derfor ser en frø på dit hjemlige disko-daske, så lad være med at kysse ham - det bliver han ikke kønnere af.
Han er nu også rimeligt travlt optaget i forvejen, for landet er blevet invaderet af onde troldmænd. De såkaldte "Quuacks". Det kan vi jo ikke have, så du må lede Mervyn ned i de mørke huler og gå i krig.
Hernede er der otte type monstre, lige fra de latterlige dværgkrigre til de absolut vederstyggelige Gargoyles. Desuden er der beholdere, der spytter alskens væmmelige kryb ud.
Det gælder om at finde de 12 troldmænd, som er på hver etage og udfordre dem til en magisk duel. Denne går ud på, at du får bokset f.eks. Aramraan i næsen, og så skal du bytte om på bogstaverne, til der står Ranarama. Vel at mærke inden tidsfristen løber ud, ellers har du et problem. Hvis det lykkes, får du til gengæld en stak magiske runer, som du kan bruge til at fremsige trylleformularer. Der findes fire slags formularer: Power, attack, defence og blandede. Dem kan du bruge til at øge din energi med, blive bedre til at angribe, skabe en forsvarsmur omkring dig, teleportere dig selv og meget andet. Du skal bare stille dig på en trylle-hieroglyf og gå i gang. Du kan også stille dig på en clairvoyance-glyf, og få et kort over etagen, snuppe en superzapper-glyf eller en transport-glyf og drøne ned på et dybere level. Det vil jeg dog ikke anbefale før du har fået samlet nogle runer og er nået op på et højt level. Uhyrerne bliver nemlig stærkere, jo længere, du kommer ned, og det bliver sværere at slå troldmændene.
Grafisk minder **Ranarama** en del om Gauntlet. Banen er set ovenfra og både figurer såvel som omgivelser er pænt tegnede. Når du så lægger god lyd og en spændende handling oveni, ja, så har du **Ranarama**. Et vellykket "game" fra Hewson.



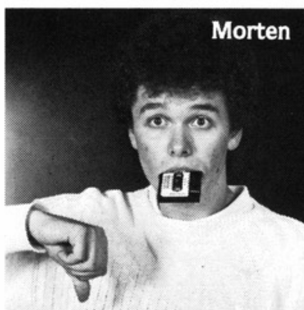
Grafik	10
Lyd	10
Action	9
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

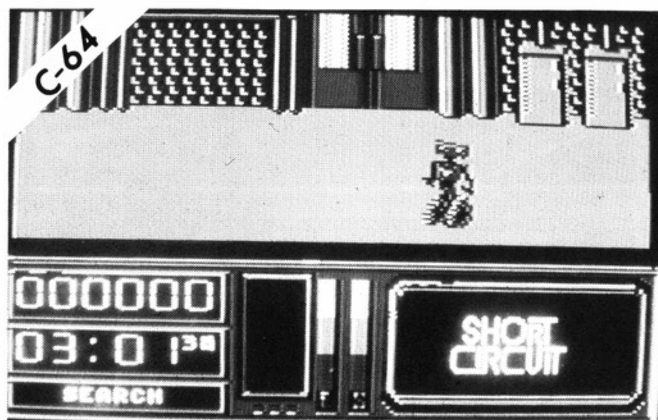
FOR MEGET AF DET GODE

Efter en længere ventetid har Soft Check-holdet fået fingrene i et af de spil, som Electric Dreams længe har irriteret os med i deres pressemeddelelser.
Jo, det er **Explorer**, vi taler om. Spillet med god grafik og 40 billioner lokationer. Så nu er det omsider blevet vores tur til at irritere de "elektriske drømme".
Du befinder dig små 30 billioner (de kan vist godt lide ordet billioner, hva'?) km. fra den nærmeste servicestation, da din inerti-stabilisator bryder sammen.
Mens skibet styrtdykker sender du naturligvis en kærlig tanke til rumskibsforhandleren, der lovede dig, at dyret var så godt som nyt: "Kun brugt et par gange af en gammel dame, når hun skulle i kirken".
Du troede endda også på, at den gamle rustbunke gik mindst et lysår på literen - eller var det dig, der ikke havde hørt ordet mega var sat foran liter? Ihvertfald er der kun få sekunder til du er finito, eller er der? Sandelig om ikke den "flinke" forhandler har været så forudseende at udstyre rumskibet med en gammel, mørnet faldskærm!
Nå ja, så slap du med livet i behold denne gang. Men det betyder ikke slutningen på dine problemer - snarere begyndelsen...
Rumskibet er endt som et samlesæt med ni brikker, der er spredt ud over de 40 billioner lokationer.
Omgivelserne vises i en pæn, men lettere grov opløsning. Der er palmer, statuer og sågar templer at finde i denne ekstreme jungle. Selv rindende vand er der blevet plads til i programmet - hatten af for den detalje.
Desværre er der ikke så meget andet at tage hatten af for.
Alle lokationer ligner hinanden på en prik. At det måske også er tilfældet i en rigtig jungle, er altså bare ikke nok til at blive et hit hos et krævende computerpublikum.
Men det er faktisk endnu værre, at spillet bliver dødhamrende kedeligt efter ganske få minutter.
Efter at have gået rundt og kedet mig jammerligt i junglen, troede jeg pludselig at have nået et højdepunkt. En eller anden mærkværdig (og antagelig meget farlig) sprite ville gerne pilles ned med min lasergun. Til alt uheld var mit sigtekorn langsomt, og den farlige sprite elendigt defineret - for slet ikke at tale om animationen!
Dybt suk, efter at have ramt uhyret i andet forsøg slukkede jeg min 64'er...
Altså, **Explorer** er i besiddelse af nogle få smarte detaljer a la løbende vand og en lille rutine, der tildeler nogle lokationer det stednavn, du måtte bestemme dig for.
Men lad dig ikke snyde af det. Der er ingen tvivl om, at Electric Dreams gerne ville have, at der blev brug for laserpistolen, kompassset og den lille jetmotor!
Mit spørgsmål er bare, om lige nøjagtig du, kære læser, får brug for disse ting. Har du overhovedet lyst til at købe spillet?



Grafik	9
Lyd	5
Action	03
Fængslende	00
Pris/kvalitet	03





INGEN NUMRE HER

Det kan godt være, at de prøver på at lave numre med os fra Oceans side, og det gør de med nummer 5. De påstår nemlig at nr. 5 lever.

Denne frase har du sikkert hørt før, og det var fra en film af samme navn. Nu har Ocean lavet et spil over temaet - **Short Circuit**.

Du er en robot. Men ikke en helt almindelig robot. Næ, du er en af SAINT robotterne (Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport) og du er pludselig blevet farlig.

Situationen er nemlig den, at du er blevet ramt af et lyn og på den måde blevet en selvkørende robot, utrolig farlig for dine omgivelser. Da du er del af et forskningsprojekt, bærer du rundt på atomsprængladninger, der kan ødelægge millioner af menneskeliv. Netop denne fantastisk vigtige detalje er grunden til, at du er meget eftertragtet.

Der er en del mennesker efter dig og dem skal du alle undgå. Dit mål er at undslippe dine plageånder.

Først og fremmest er der tale om professoren, som byggede dig. Han vil gerne have fat i dig, skille dig ad for at finde ud af hvad, der gik galt. Direktøren for Nova Projects - fabrikken, hvor du blev fremstillet - vil bare have dig stoppet, inden du ødelægger millioner af menneskeliv, og sidst men ikke mindst er sikkerhedschefen efter dig, og han er kun interesseret i at få dig blæst til atomer, så han kan komme hjem og spise i ordentlig tid.

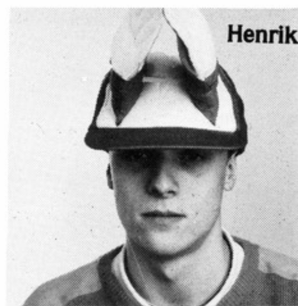
Det er din opgave at slippe fra fabrikken og forblive i live.

Selve spillet er delt op i to dele. I første del skal du undslippe fra fabrikken, uden at dø og uden at nogen på Nova fabrikken opdager at du er væk. Før du forlader fabrikken skal du dog samle alt det soft- og hardware ind, som du kommer i nærheden af. Dette software og hardware skal du så bruge til at sætte visse af dine funktioner i gang med. Derudover skal du finde den tekniske manual, der skal hjælpe dig med at bygge en robot i anden del af spillet.

Spillet starter op med dig i "Search"-mode. Du kan gennemsøge en ting ved at stille dig med fronten mod den og trykke på fire-knappen. Hvis du finder noget, vil du blive informeret om det i en lille skærm nederst til højre på skærmen, og derefter kan du bare trykke på fire igen, og du har samlet tingen op. Du kan højst holde 4 ting på en gang, så det er bare om at prioritere hvad, der er vigtigst.

For at komme videre i spillet må du samle puslespillet og snyde vagterne. Men kun for at komme ud i noget meget værre "snavs".

I anden del af spillet som også kan vælges direkte ved at aktivere F3, skal du først og fremmest undgå "security forces" og andre af dine robotvenner, der alle er ude på at deaktivere dig. Der er ingen af dem, som leder efter dig, der har i sinde at stoppe jagten, så dit eneste håb er at bygge en nøjagtig kopi af dig, som dine efterfølgere kan slå kløerne i.



Dit mål er altså at bygge en robot som ligner dig, og derefter kan du leve lykkeligt til dine dages ende.

Short Circuit er et ganske OK spil, som du roligt kan se lidt nærmere på.

Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8

Tegnplotter

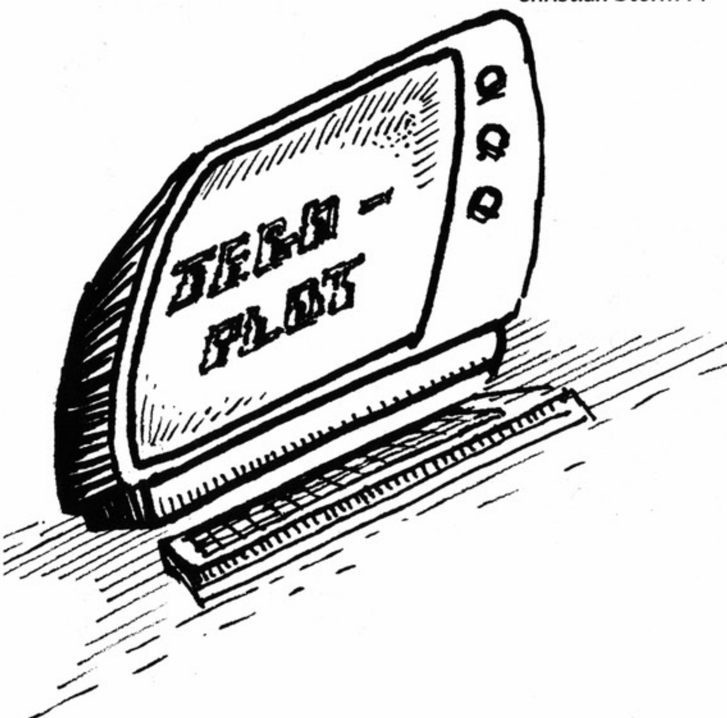
Spectrum

Hvis du synes at Spectrums karaktersæt er lidt kedeligt, kan dette program peppe det lidt op. Det får nemlig bogstaverne til at skråne list, til en af siderne.

Når du har tastet programmet ind ksn du roligt skrive RUN, hvorpå programmet checker sig selv. Hvis det er OK, så skriv SAVE "tegnplot" CODE 32380,216 (16K) SAVE "tegnplot" CODE 65148,216 (48K). Når du senre skal loade programmet, skriver du CLEAR 32369 eller CLEAR 65137 for henholdsvis 16K/48K. Derefter kan du loade med LOAD "CODE.

for at bruge programmet skriver du først: LET a=32380 (16K)
LET a=65138 (48K)
Derefter skal du indlæse data på følgende måde:
POKE a, Y koordinat (0-175).
POKE a+1,X koordinat (0-255).
POKE a+2, tegnets CHR$ værdi.
POKE a+3, bredde (1-8) (normalt 8).
POKE a+5, karaktersættets adresse LSB (normalt 0).
POKE a+6, karaktersættets adresse MSB (normalt 61).
POKE a+175,4 for skrån til højre.
POKE a+175,5 for skrån til venstre.
POKE a+175,0 for normal.
Du udskriver tegnet RANDOMIZE USR (A+10).

Christian Storm P.




```
  10 REM      TEGN-PLOT 16 k.
  20 REM
  30 REM   af  Christian Storm
  40 REM
  50 CLEAR 32369: LET check=0
  60 FOR n=32380 TO 32595
  70 READ a: POKE n,a
  80 LET check=check+a
  90 NEXT n
 100 IF check<>25344 THEN PRINT
AT 10,5;"FEJL I LINIE 110-130"
 110 DATA 221,33,114,126,205,208
,126,221,70,4,4,197,126,221,70,3
,197,221,70,0,221,78,1,203,127,4
0,9,245,197,229,205,229,34,225,1
93,241,205,16,127,221,112,0,221,
113,1,203,39,193,16,222,245,221,
126,1,205,29,127,221,119,1,221,1
26,0,205,50,127,221,119,0,35,241
,193
 120 DATA 16,193,221,126,0,205,6
5,127,221,119,0,201,205,249,126,
221,126,2,95,22,0,203,35,205,239
,126,203,35,205,239,126,203,35,2
05,239,126,221,102,6,221,110,5,2
5,48,5,203,34,203,194,201,203,34
,201,221,126,5,254,0,32,15,221,1
26,6,254,61,32,8,221,126,2,214,3
2
 130 DATA 221,119,2,201,245,62,2
55,185,40,3,12,241,201,14,0,241,
201,197,221,70,3,0,79,62,0,185,4
0,3,13,24,2,14,255,16,244,121,19
3,201,197,79,62,0,185,40,3,13,24
,2,14,175,121,193,201,221,70,4,4
,79,62,175,185,40,3,12,24,2,14,0
,16,244,121,201
```

```
  10 REM      TEGN-PLOT 48 k.
  20 REM
  30 REM   af  Christian Storm
  40 REM
  50 CLEAR 65137: LET check=0
  60 FOR n=65148 TO 65363
  70 READ a: POKE n,a
  80 LET check=check+a
  90 NEXT n
 100 IF check<>26624 THEN PRINT
AT 10,5;"FEJL I LINIE 110-130"
 110 DATA 221,33,114,254,205,208
,254,221,70,4,4,197,126,221,70,3
,197,221,70,0,221,78,1,203,127,4
0,9,245,197,229,205,229,34,225,1
93,241,205,16,255,221,112,0,221,
113,1,203,39,193,16,222,245,221,
126,1,205,29,255,221,119,1,221,1
26,0,205,50,255,221,119,0,35,241
,193
 120 DATA 16,193,221,126,0,205,6
5,255,221,119,0,201,205,249,254,
221,126,2,95,22,0,203,35,205,239
,254,203,35,205,239,254,203,35,2
05,239,254,221,102,6,221,110,5,2
5,48,5,203,34,203,194,201,203,34
,201,221,126,5,254,0,32,15,221,1
26,6,254,61,32,8,221,126,2,214,3
2
 130 DATA 221,119,2,201,245,62,2
55,185,40,3,12,241,201,14,0,241,
201,197,221,70,3,0,79,62,0,185,4
0,3,13,24,2,14,255,16,244,121,19
3,201,197,79,62,0,185,40,3,13,24
,2,14,175,121,193,201,221,70,4,4
,79,62,175,185,40,3,12,24,2,14,0
,16,244,121,201
```

Superbassen PÅ DANSK

Precision har ry for at have lavet verdens bedste relationelle database, men det var før Superbase til Amiga kom. Nu gad vi godt se eksperterne i hovedet, for se selv hvad Superbase til Amiga står for.



I styringen er "Superbase" opbygget næsten som en hel lille video-maskine.

Der er ikke så mange af os, som har en Amiga endnu, men det er kun et spørgsmål om tid. Den nye Amiga 500 er på vej ind over landet, og det til en pris der ligger under 6.000,-.

Os, der kan huske hvad Commodore 64 kostede dengang, den kom frem, kan nikke genkendende til fænomenet, og kun glæde sig til at se at Commodore endnu en gang skal til at sælge millioner af computere. Denne gang er det dog en supercomputer, med masser af fremtid i.

Superbase til Amiga læses ind efter workbenchen. Du dobbeltklikker på superbase-ikonet, og kort efter kan du se, at Superbase er loadet ind.

Et kort kig i manualen

Hele manualen er på dansk. Den er delt op i tre afsnit og seks appendixes. I første afsnit kan du "Lære Superbase at Kende". Du bliver ført ind i konceptet om hvordan superbase virker og hvordan de forskellige knapper og menuer aflæses og virker.

Anden del hedder "Arbejd med Superbase" og går i dybden med de forskellige funktioner i Superbase. Du bliver tilbudt at deltage på nogle forskellige lektioner "1/2 times kursus" og "1/4 times kurser". Som hver især henvender sig til forskellige dele af Superbase.

Tredie og sidste del er din reference afdeling, hvor du kan få en kort instruktion i hvordan du skal greje nogle opståede problemer. Men den er mest for den øvede bruger.

Til sidst er der appendix afdelingerne der indeholder liste over fejlmeddelelser fra superbase, logiske operatorer, de forskellige funktioner i SuperBase's programmeringssprog, hvilke ord du ikke kan bruge som feltnavne, en ascii konverteringstabel og sidst men ikke mindst en kort instruktion om den mere avancerede forretnings database - Superbase Professional.

Manualen er meget god og beskrivende som helhed, den eneste ting vi kunne finde at udsætte på den var, når man skal skrive ud fra databasen. Hvordan i alverden kunne vi vide, at det hed forespørgsel? Det finder man så lettere ud af ved at bruge programmet.

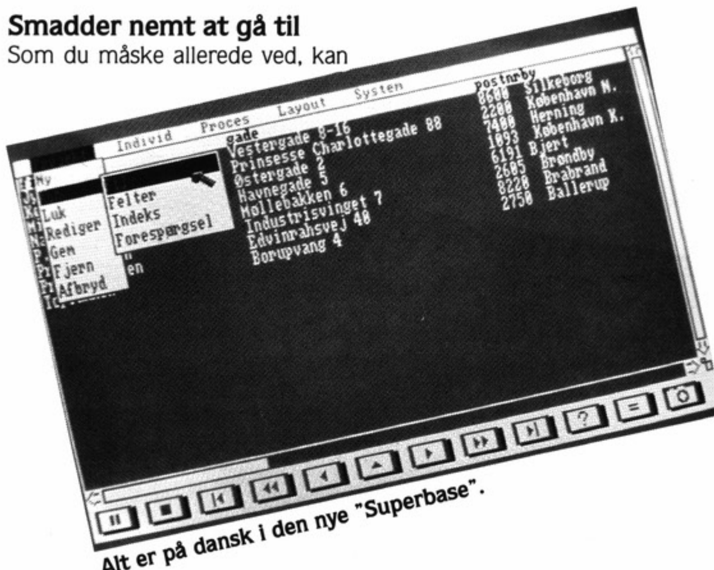
Smadder nemt at gå til

Som du måske allerede ved, kan størstedelen af funktionerne i Amigaen klares ved brug af en mus. Det er også tilfældet i Superbase. Du går simpelthen op og trækker en valgt menu ned, og slipper museknappen når du er ud for den funktion, du ønsker.

Når du har været manualen igennem, har du også fået oprettet en database, som du kan øve dig på, og nu kan du gå i gang med at benytte dig af din database.

Brug af databasen

Det, man som oftest benytter sig af, er jo udtræk af oplysninger, og det kan simpelthen ikke gøres lettere end på Superbase.



Alt er på dansk i den nye "Superbase".

Hvis du forestiller dig en videomaskine, så har du faktisk noget lignende Superbases udtræksfunktioner. Du åbner simpelthen den database, du godt vil kigge i, og så har du alle mulighederne for at kigge i dine data.

Du kigger "fremad" (rent alfabetisk) ved at trykke på › knappen, tilbage i filen gøres ved tryk på den modstatte knap. Hvis du pludselig vil stoppe, og rette i en post, så trykker du bare på stop-knappen. Og hvis du bare skal kigge hurtigt igennem, kan du trykke på spoleknapperne, der kan spole både frem og tilbage.

Det visuelle indtryk er klart det bedste, her er en fantastisk masse muligheder.

Du har 256 tegn på tværs hvor du kan aflæse dine informationer. Du kan selv vælge om du vil se det på individopstilling, formularopstilling og tabelopstilling. Og derudfra kan du så redigere dine postopstillinger på skærmen.

Konklusion

Superbase er bedre end godt, især i den nye version til Amiga. Det hele er fuldstændigt på dansk og så er den grafiske præsentation på skærmen nydelig. Oveni kommer, at databasen både er stærk og nem at arbejde med, så Commodore har faktisk et fint kort på hånden, når de skal ud at sælge 'migaer.

For dig, der vil mere end spilleriet, er Superbase sagen. Så kort kan det siges.

Henrik Bang

Din computer bliver ARCADEAUTO

Nu er konverteringerne for alvor på vej til din computer! Vi har set lidt på hvad der sker i det store udland - her er spil, der også har gode chancer for snart at komme på din computer...



Der er absolut heller ingen tvivl om, at 87 går over i verdenshistorien som året for de vildeste simulationer. Bølgen, der startede med Paperboy-håndtagene, vil ganske givet kulminere med Konami's svar på Sega's Out Run - Wec Le Mans!
Men der er stadig masser af plads til de hyleskægge multi-player games. For, hånden på hjertet, er der noget bedre, end at tage et par omgange mod vennerne? - Bortset fra at vinde, og kunne bemægtige sig retten til at mobbe dem vildt og ubehersket!
Det skorter heller ikke på tilbud i den mere "normale" del af spillemaskinespektret. Shoot'em down-ideen går aldrig af mode, men der er også et par andre fede ideer ind i billedet, for eksempel Konami's Rock 'n' Rage.
Men lad os starte med noget gammelkendt!

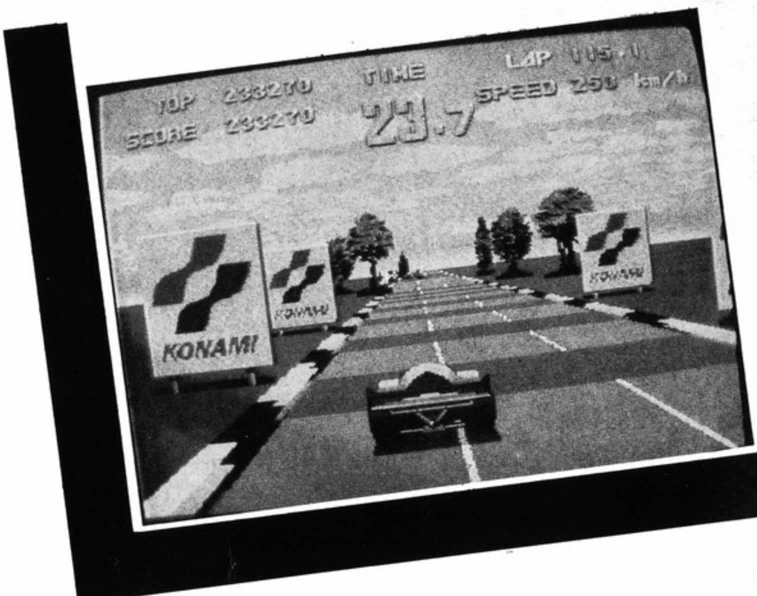
Speederen i bund

Jo, kørefeberen er stadig lige så stærk som i Pole Position's absolutte barndom. Men Pole Position og sidste års hit, Hang-On, er det rene vand i sammenligning med de nyeste gamesmachines.
Forskellen er egentlig den samme, det er bare farven der har en anden grafik og lyd!
Det er jo ret oplagt at starte med Sega's fantastiske efterfølger til Hang-On, **Enduro Racer**. For hvem kan modstå fristelsen til at stige op på motorcyklen med monitorskærmen og give konkurrenterne baghjul igen.
Desværre går der ikke lang tid, før man opdager, at den gamle Hang-On taktik ikke er mange sure sild værd. I Enduro Racer gælder det om at hoppe over en masse lidt for solide forhindringer og undgå de andre dødskørere. Men bare rolig, de første par gange klarer du det, med døden, til UG.
Problemet er nemlig ikke så meget at komme op i luften som at komme ned. Ja, ned kommer man jo altid på et tidspunkt. Spørgsmålet er bare, hvordan?
På baghjulet, selvfølgelig.
Enduro Racer er i besiddelse af en virkelig nydelig grafik og vigtigst af alt, tiltrækningen. Det er rimelig nemt at gå til, selv om man er total nybegynder.

Det superhotte Bally/Sente game **Night Stocker** er absolut også en omtale værd.
Fidusen er, at man skal køre og skyde samtidig, hvilket absolut ikke er lige så nemt, som det lyder. Du kører nemlig rundt i et ujævnt terræn, der er fyldt med krystaller samt en masse aliens.
Ved slutningen af hver level får du også en ærlig chance for at bedømme dine skydefærdigheder, idet robotterne skyder vildt og inderligt efter dig. Hvis ikke de bliver prikket ned i en fart, er det dit eget liv, der ryger sig en tur.
Night Stocker er afgjort virkelig skægt, og så fejler grafikken jo heller ikke spor...
Her til slut har vi spillet, der allerede har lagt sig på en solid førsteplads. Det er endnu et Sega-game, og navnet er **Out Run**.
Her bliver du stoppet ind i en skrigende rød Ferrari og smidt direkte ud på de amerikanske highways med en blondine som eneste afveksling. Sådan burde det også være, når man tager kørekort, ikk'?
Ferrarien har en meget stærk acceleration, men så kan nogle af dine modstandere til gengæld køre rigtig langsomt, gaaaab eller snarere hjææelp, bremseafstanden er alt for kort...
Det specielle ved Out Run er, at udsynet ligger meget tæt nede ved jorden, således at det for eksempel ikke er muligt, at se over en bakke. Noget, der kan give selv den mest hærdede nitte, nogle grimme chok.
Men værst af alt, der er indbygget en slags hydraulisk system i Out Run. Så hver gang, bilen begynder at krænge til en af siderne, krænger du også!
Alt i alt et virkelig råt game, jeg ikke havde noget imod at have stående på mit værelse.

Vanvittigt

Endnu et racerbils-game? Ja, men dette er samtidig en vaskeægte simulation...
Det er selvfølgelig Konami's **WEC Le Mans** (World Endurance Championship Le Mans), jeg taler om. Le Mans er ganske simpelt den bedste simulering, jeg nogensinde har prøvet.
I stedet for at bruge den sædvanlige søsyge-vipning fra side til side, har Konami udviklet et nyt kabinet, hvor man drejer. Fornemmelsen er klart federe og betydeligt nærmere på virkeligheden.
Egentlig har det været mit livs største fejltagelse at stige ind i spillemaskineversionen af Porsche Le Mans. Det er pokkers svært, og man vil bare vinde - indtil enten penge- eller mavesækken bliver tom.
Men okay, de flinke folk har da gjort et godt stykke arbejde på grafikken og ved at gøre den første omgang overkommelig...
Det næste har til en afveksling ik-



MAT

ke så meget at gøre med racerbiler, men det handler stadig om rullende hjul. Her er det bare hjulene på et skateboard, det handler om. Konami har imidlertid også fået tid til et andet simulationsspil, der er mindst lige så banebrydende som Le Mans. **Vs Slalom** er ligefrem weird.

Har du måske nogensinde set en



Sådan ser Enduro Racer ud som grill-maskine. Trods en god konvertering er fornemmelsen ikke blevet lige så fed i hjemmedataversionen fra Activision og Electric Dreams.





spillemaskine med et par ski og to dertil hørende skistave. Eller troede du på det, i dine vildeste drømme? Vs Slalom er imidlertid en realitet i flere engelske spillemaskinehaller.

Så det er bare med at komme i skiene og løbe så stærkt, som du kan, uden at falde. Nåh ja, du skal naturligvis også undgå frontalsammenstød med snemænd, juletræer og andre slige jule- indretninger.

Du kan endda møde andre skiløbere på turene. - Og det selvom du aldrig måtte have stået på ski før.

Med Atari's **7200** kommer vi tilbage til sol, sommer og læskende drikkevarer.

Du befinder dig i Skate City, og computeren kunne blandt andet godt tænke sig at se dig lave et af skateboardernes absolut sværeste tricks - det spring, som spillet er opkaldt efter. Hvem kunne ikke godt tænke sig at mestre hoppet, hvor man snurrer to gange rundt om sig selv før landingen.

Atari-joysticket er da også noget helt for sig selv. Man kan kun dreje det med eller mod uret!

Ideen med spillet er, at du skal optræde med dine skateboard-numre i parkerne for at tjene penge til nyt udstyr. Nyd spillets indbyggede ghettoblaster. Men hold godt øje med trafikken, herreløse frisbees og andet godt fra bylivet.

Multiplayers

Der er stadig meget mere at hente i multiplayerspillene, end de to berygtede Gaunlet'ere. Først og fremmest er der **Quartet** fra Sega, der nærmest må karakteriseres som et "Vi ved, Atari har scoret, men se her, vi kan gøre det mindst lige så godt"-spil.

Man kan være op til fire spillere, og spille med når man har lyst, uden at genere de andre spillere. Når man har valgt sin person. Enten Mary, Joe, Lee eller Edgar. Herefter er det bare med at få fingeren ud af aftrækskanalen og banke alle fjenderne ned. Så vinder man med sikkerhed.

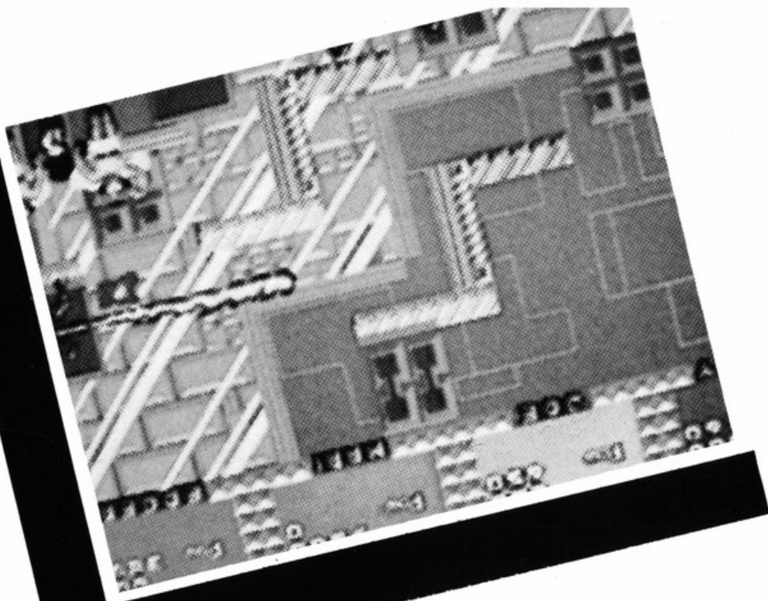
Til Quartet's forsvar må man også sige, at grafikken er større og mere overskuelig, og så kan man altså ikke ignorere spillets store tiltrækning og underholdningsværdi.

Selv når det handler om multiplayers, er det heller ikke muligt at blive fri for racerbilerne. **Championship Sprint** (plus den tidligere **Supersprint**) fra Atari og **Redline Racer** er skåret over nogenlunde samme læst. Den eneste forskel er, at ideen først blev udført af Atari.

Man ser racerbanen ovenfra, og så gælder det ganske enkelt om at komme over målstregen som den første. Men styr dine vilde bevægelser, rattene er som oftest meget følsomme. Så uden den bløde køre-arm ryger du et smut ud i barrieren.

Forskellen mellem spillene er så minimal, at det bliver et spørgsmål om smag og behag.

Her sidst, og på ingen måde mindst, er der **Rampage** fra Bally/Midway. Spillet for folk, der går og



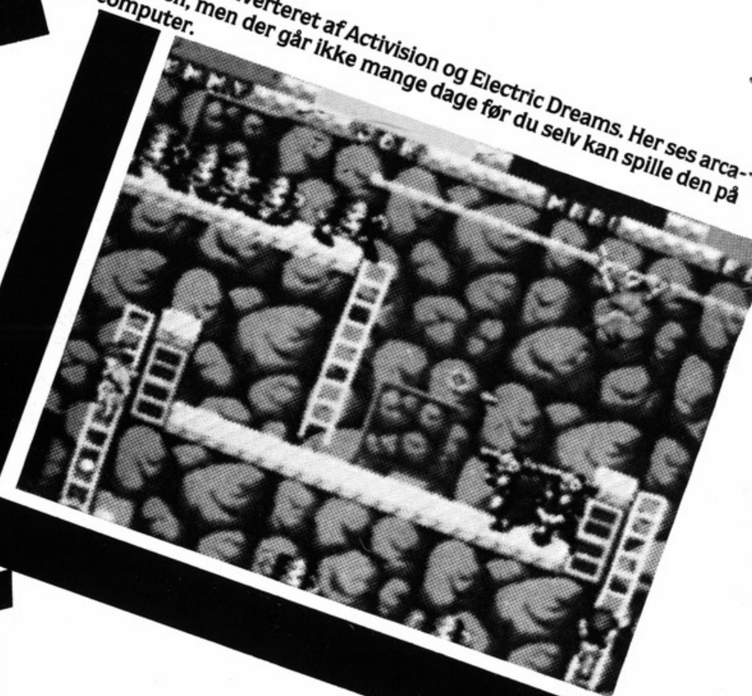
Din computer bliver ARCADE-AUTOMAT

◀ har lyst til at smadre hele København hver morgen.
Du vælger mellem uhyrerne King Kong, Godzilla og Wolf Man og så begynder du på at rive byen ned med de bare hænder. Hvis du holder dig uden for de amerikanske troppers skudvidde og destruerer fire skyskrabere, så er du klar til den næste bane.
Derefter er der sådan set ikke meget mere at sige til den sag. Andet end at Rampage er flot, råt og fedt. Netop sådan et spil, som jeg kunne finde på at smide en pæn stak kroner ned i.

That's up and coming!

Lad os lægge hårdt ud med Konamis **Jackal**, et retlinet Rambo/Commando-game. Spillet sender os nemlig til en krig, hvor det eneste der tæller er befrielsen af fangerne.
Eftersom diplomaterne arbejder for langsomt, beslutter du selvfølgelig at tage sagen i egen hånd og drage ind i fjendeland.
Du starter i udkanten af fjendens område, og tvinger dig selv længere og længere ind i løvens hule. Så er det eneste problem jo bare, om din skydefinger er hurtig nok - eller du er kørt træt i Commando-spiltypen - til at gøre det af med alle de irriterende modstandere, før de gør det af med dig.
For at det ikke skal være løgn, er **Gryzor**, endnu et Rambo-game fra Konamis stald. Men de lover dog, at Gryzor er endnu sværere og betydeligt skæggere end Jackal.
Rolling Thunder fra Namco vil jeg advare kraftigt imod. Det er et ganske udmærket eksempel på, at selv de store kan gøre i nælderne. Hvilket de til gengæld også har gjort her. Spillet er lige så lidt nyskabende som de to Konami-spil, og så er det ovenikøbet sløvt.
Men så kan man jo altid ty til **Danger Zone** fra Cinematronics, der er noget af det hurtigste (og flottere), jeg har set til dato. Ideen er, at man skal have lyn-reflekser og en sikker styring af de to joysticks for at holde sine maskingeværreder.
Som du flytter joysticken, flytter den ophængte monitor sig også. En billig løsning, der nok skal fuppe spilleren til at stoppe et par ekstra kroner i Danger Zone-automaten.
Lock On fra Tatsumi er en slags krydsning mellem en flysimulator og et banalt shoot'em up. Man flyver over alle mulige landskaber og skyder alt og alle, i tredimensionelt...
Du kan selv vælge, om skærmen skal ryddes med missiler eller laser.
Capcom's **Side Arms** hører også til i samme stilklasse. For afvekslingens skyld er du dog ansvarlig for løjtnant Henry og sergent Sanders i stedet for det sædvanlige rumskib.
Det er bissen Bozon, der forsøger at udrydde menneskeheden, og som kommer til at smage dine knytnæveslag i dette game. Hvis du kan finde ud af at hamre fjenden i småstykker og snuppe forskellige lækkerier (øget fart, skudstyrke osv.), rækker IQ'en også til Capcom's spil.
Bliver du træt af det, kan det være, at Taito's **Darius** du'r. Tre monitorskærme, der giver en rigtig god udsigt over sagerne, samt en vibrerende stol er ikke det værste, man kan finde. Specielt ikke, når Taito har præsteret at undgå, at billedet brækker over.
Spillets ide er stadig den samme, flyv rundt og lav dig en high score ved at tæske alt, hvad der er inden for rækkevidde, i småbidder. Til gengæld er grafikken rigtig fed og de tredimensionelle effekter rimeligt overbevisende - hvad forlanger du mere?
Det sidste game i denne mega-guide til de nyeste spillemaskiner er også virkelig interessant. Jeg vil faktisk gå så vidt som til at påstå, at Konami's **Rock 'n' Rage** er originalt.
Du er lead guitarist i et berygtet band. Under en koncert bliver en af jeres groupies bortført. Bortføreren er en stor hånd, og da du hopper op efter hånden befinder du dig lige pludselig midt i det gamle Ægypten. Her finder du dig selv i fuld gang med at banke spøgelser i smadder med din hæderkronede Gibson og slukke sult og tørst med hamburgers og Coke.
Spillet er selvfølgelig fyldt med musik og handling. Spørgsmålet er bare, om ikke man hurtigt bliver træt af Rock 'n' Rage? Og gør man det, ja så er der ikke andet for end at kaste sig hæmningsløst over de andre tonsvis konverteringer, der er på vej ud til dig. Konverteringer, der gør din computer til en sand arcade-automat!

Morten Strunge Nielsen



Quartet bliver konverteret af Activision og Electric Dreams. Her ses arcade-versionen, men der går ikke mange dage før du selv kan spille den på DIN computer.

DET TYKKE TILBUD:

Tegn abonnement på Danmarks største program-bibliotek . . .



"TAST" er Danmarks største taste-ind blad. Et sandt bibliotek af spændende kvalitetsprogrammer, der nu udkommer fast hver tredie måned.

Tegn abonnement NU! Ikke bare er det den billigste løsning, men du får også bladet bragt til døren – gerne 3-4 dage *før* det udkommer.
Et helt år koster bare 122 kroner. Eller omkring en krone pr. program ...

SEND KUPONEN IDAG!

Ja tak, lad mig tegne abonnement på "TAST" i et år (4 numre).

Jeg har: Indsat kr. 122,- på giro 9 40 60 77 ☐
Vedlagt en check på kr. 122,- ☐

Navn ____________________

Adresse ____________________

____

Computer: ____________________

Sendes til: TAST Abonnement
St. Kongensgade 72
1264 København K.

'OP OG NED' IND OG UD

Du har spillet Mission Elevator, men der var ligesom noget over spillet, som fortalte dig, at det ikke var den originale konvertering. Nu har Quicksilva imidlertid en ægte hjemmedata-version klar af det originale grillbar-spil. Elevator Action er navnet og licensrettighederne er købt af japserfirmaet Taito på den anden side af H2O-molekylet. Elevator Action er originalspillet, Mission Elevator var en kopi. Og elevator Action er bare SÅ meget bedre!

Til de af vores læsere, som lider af klaustrofobi, er her en lile gave fra SOFT. En afstumpet, sadistisk anmeldelse af arcade-konverteringen: Elevator Action!

Et burger-maskine-spil, der nu nedfælder arcade-historie på floppy-disk til både 64'eren og Amstrad. Uden at overdrive kan jeg love, at spillet byder på både op og nedture...

Missionen.

Nej kvaj, ikke den indre, for plottet er i bedste 007-stil, bortset fra dameme...

Du er den berømte agent Otto, (chekket navn, ik ? - lidt a la Kaj, Knud, Brian og James Bond), og med dit sædvanlige firkløver-held er du blevet sjang-hajet til den tykke mission. Denne er lige så kedelig som den mission Ellen Ripley har i filmen "Aliens", - hvilket vil sige at du godt kan spile flapørerne ud, this is gonna be hot, probably too hot!

De onde og modbydelige gemmer deres planer bag lukkede døre i en ca. 200 etagers høj kontorbygning. Dine overordnede har med vanlig ekspertise besluttet, at den sikreste metode er at lande med helikopter på taget og så arbejde dig ned igennem bygningen ved hjælp af de 100 elevatorer der er i den.

Undervejs ned gennem bygningen skal du undersøge alle kontorerne, for at se om der skulle ligge hemmelige papirer i dem. Heldigvis har de slemme trods alt en gnist af menneskelighed, - de har nemlig malet alle de vigtige døre røde, de kære små fyre. Efter endt papirsamling bør du forsøge at komme ned på første etage, for derfra at undslippe i en parkeret bil.

Umiddelbart lyder planen lidt klodset, hvorfor ikke bare at gå ind af hoveddøren, men okay, vi kan jo ikke alle hedde Bjørn.

Uddeling af rockerbank.

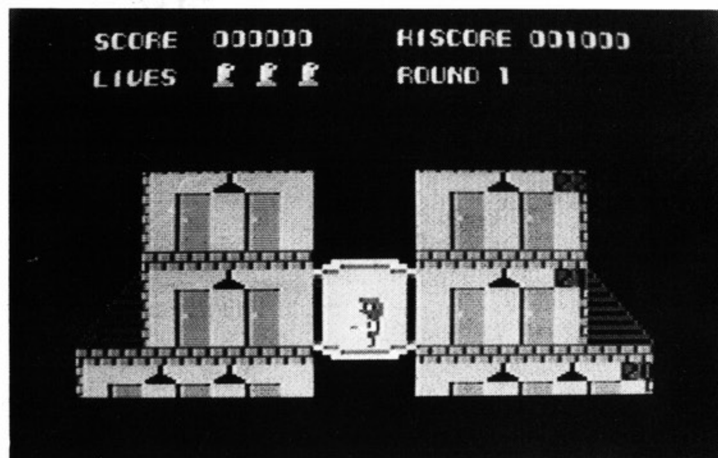
Alene det andet ord i spillets titel, burde give dig et fingerpeg om, hvad hoved-ideen er - ACTION, og det er noget der tegner godt. For at forsvare dig mod de horder af grumme, sortklædte mappedyr, der afpatruljerer bygningen, kunne du godt bruge en Poke, men da spillet er så nyt, må du vente på den.

I mellemtiden kunne du forsøge dig frem med din Walther PPK Magnum special (ikke SOFT), med dens adamantium-hærdede dumdum kugler (heller ikke SOFT), for den er ret så effektiv. Når du rammer, eksploderer dine stakkels modstandere i en sky af lyserøde kød-trævler, sådan skal det være.

Hvis du mere er grøn-jakke end Rambo, så kan du give de mere belastende sprites karate-spark i fjæset, det giver en ret kraftig bonus.

Et problem er, at de samlinger af pixels, der udgør dine uvenner, også har et våben til rådighed. Dog er det ikke noget at være bange for, hvis du ellers er masochist-typen, der elsker at blive opløst i en sky af stråling...

Husk at skyde alle de lamper, du kan komme i nærheden af. Hvis lyset går ud, flipper alle dine modstandere helt skråt, og du kan lettere flippe dem et par på bylden. Iøvrigt giver det også flere point hvis du knalder dem i mørket...altså SKYDER dem i mørket.



Alle, lige fra Nanna til hedengangne Laid Back, har sunget om det søde liv i elevatorerne. Og mange historier har gået om de glade elevator-drenge i Daells - jo, nu må tiden altså så være inde til at spytte endnu et 'puterspil på markedet...

Into the groove

I Elevator Action er der flere bevægelses-muligheder. Ud over at gå højre og venstre, kan du også udføre et karate-hop. Jeg vil ikke komme nærmere ind på ligheden mellem det og den plettede skovsnegls parringsritual, men blot bemærke at det kunne have været gjort bedre.

Der er også en mulighed for at gå ind og ud af de røde døre, (iøvrigt har jeg opdaget, at de ikke er malet røde - men at det er agent-blod der er på dem), og op og ned af rulletrapper. Sidst og absolut vigtigst kan du tage elevatorerne.

Disse kan du tage sådan som man normalt gør, (altså ved at gå ind i dem), men du kan også stille dig oven på dem. Så kan du bare ikke styre dem, hvilket er årsagen til alle de mørkerøde pletter du vil opdage i loftet over elevatorskakterne - gæt selv hvorfor(!).

Enormt middel!

Spillet er stooort, og du kommer ikke igennem den første dag, - til gengæld er det enormt ensformigt. I min anmeldelse af "Masters of the University", (var det ikke det spillet hed), skrev jeg, at det var lidt trættende at zappe den samme baddie 99 gange. I Elevator Action gør man det 1000 gange, og det er ikke mindre trættende.

Til gengæld kunne jeg sidde og syre helt ud over den fede melodi, der akkompagnerer spillet, den har virkelig embonpoint. Nååå, det forstod du ikke hva ?, men det betyder altså at den er tyk.

Grafikmæssigt kan Elevator Action ikke betegnes som efterfølgeren til "Elite". Uærligt talt er den enormt hamrende elefantastisk.

Og det var slut på denne melding fra deres udsendte spion, Bjørn Christ, der sender fra 159'ende etage. Jeg slukker nu min walkie-talkie, næste gang planlægger jeg at sende fra den anden side af graven...argghhh, they got me!

Bjørn Christ

Grafik	9
Lyd	10
Action	9-10
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

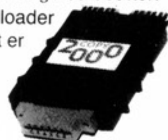
COMMODORE-GUF

FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000 ™

- Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.



- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot sort kabinet til kun: **148.-**

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

- ☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
- ☆ Fastload til 1541'eren
- ☆ 19 sekunders formattering
- ☆ 3 stærke, automatiske kopiprogrammer: COPY DISK-TAPE, COPY TAPE-DISK, COPY DISK-DISK
- ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- ☆ Indbygget resetknap (reset II)
- ☆ Elektronisk romswitch



Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret. **398.-**



Det populære Freeze-Frame i den nyeste opgradering, MK IV

Det mest kraftfulde multi-funktions-kopimodul.
Features:

- ☆ TAPE-TAPE backup
- ☆ TAPE-DISK backup
- ☆ DISK-TAPE backup
- ☆ DISK-DISK backup
- ☆ Freeze-frame-compressor, der får programmet til at fylde mindre
- ☆ Let at bruge: Tryk på Freeze-knappen og kopieringen er i gang
- ☆ High-speed saver
- ☆ Den nye MK IV -version kopierer også programmer med antifreeze og programmer i flere dele som f.eks. Winter Games, Silent Service m.fl.
- ☆ Alle backup filer kan reloades uden Freeze-Frame
- ☆ Dolphin-DOS kompatibel.

Kun kr. 548.-

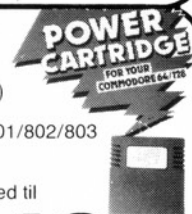
MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN 223.-

POWER TO THE PEOPLE



- Tapeturbo
- Diskturbo (6 gange hurtigere)
- Super basic-tool
- Super grafik-dump til MPS 801/802/803
- Disk-tool
- Maskinkodemonitor
- Power reset med kopimulighed til både tape og disk
- Super kompatibel
- Ny udførlig dansk manual

648.-

Rost til skyerne i "SOFT" nr. 6 - 1986

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere



Se den store annonce andetsteds i bladet **595.-**

DOLPHIN-DOS



Sætter nyt liv i den sløve 1541.
Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
- ☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
- ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
- ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
- ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- ☆ Maskinkodemonitor
- ☆ Centronics-interface
- ☆ Udvidet skærmeditor
- ☆ Quick-formattering
- ☆ 100% program-kompatibel

Alt dette og meget mere får du for kun **968.-**





Dolphin-DOS er også kompatibel med COMAL 80-cartridge og Freeze-Frame!

SLIMLINE 64

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.



Kun kr. 298.- for en ny, smart computer

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

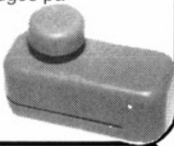
SSDD 10 stk.................. 68.-

DSDD 10 stk. 78.-

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobler og diskettebox!

DISKDOBLER

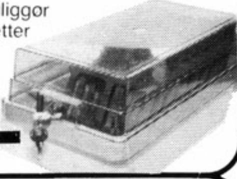
- Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



KUN 68.-

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler



kun 168.-

DATASETTE

Båndoptager til Commodore. Solid udgave med **lyd.**
To års garanti. **KUN 298.-**

DISC DISECTOR V 5.0

Super Diskbackup- og tool-diskette.
3 & 8 min-nibbler, der bare virker! Med parametre, tools og alt, hvad du behøver for at lave "sikkerhedskopier" **348.-**

1541 - QUIETSTOPS

Fjerner for altid den irriterende bankelyd fra 1541'eren.
Let at montere.

Kun kr. 148.-

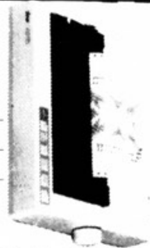
STAR NL 10

STAR NL10 er stjerneskuddet blandt Commodore-printere!

	Skrivehastighed	dot matrix
Standard skrift	120 cps	9 x 11
Indbygget NLQ	30 cps	18 x 23

STAR NL10 skriver bidirektionalt, leveres med både tractor-feed og valse-fremføring som standard og har naturligvis alle professionelle funktioner.

incl. CBM-interface



PROVO-PRIS 3495.-
SPAR 1000.-

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore.
Ring eller skriv efter vores gratis katalog!

FORHANDLERE VELKOMNE

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.

BMP-DATA

Postbox 41
3330 Gørløse · Postgiro 1 90 62 59
02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.
Alle priser er **INCL. 22% MOMS.**

Forbehold for trykfejl og prisændringer.

IGEN I NÆSTE NUMMER

Kan du læse spændende nyt!!

Seriøs vold:
THE LAST NINJA
Er dette firsernes karatespil? Morten Strunge Nielsen mener ja!

Alle de nye pokes:
– ARCADE ACTION AID
Du ved ikke, hvad du skal få sommerferien til at gå med? Og du kan ikke gennemføre dine nye games? Tast de nyeste snydepokes ind og spil de varmeste spil til sidste level.

Checkede SOFT CHECKS:
ALT OM SOMMERENS SUPER-SPIL

Skøre "brødre" på spil:
BLUES BROTHERS PR. COMPUTER
CRL har købt rettighederne til de to skøre kugler fra filmen "Blues Brothers" – og det spænder ikke stille af!

Fløisdorff går grassat:
ALLE DE NYE BUDGET-GAMES
Data-duffy fra MIX er manden bag den nye billigspils-sektion i SOFT. Spalten starter i næste nummer, og Duffy tester alle de hotte billigspilstitler.

Strunge går amok:
MERE OM DE BILLIGE
Ikke nok med, at MIX-Fløisdorff tester el cheapos. Vores egen Strunge Nielsen mener også, at han har lidt at sku ha' sagt: Så han giver dig hele historien bag de succesfulde lavprisspils-firmaer . . .

Rumkrig på første klasse:
INSIDE-INFO OM NEMESIS
"Nemesis" er creme extreme indenfor rumkrig. SOFT giver dig alt om det nye spil fra Konami: Inside-interviews, snydetips, dybdeanmeldelse og sågar en konkurrence!

På fire poter:
NYT FRA LASAGNE-FRONTEN
Garfield er hovedpersonen i et nyt spil fra Edge: "Big, fat and Hairy". SOFT har informationerne!

– det nye SOFT lander den 18. juni! Hot, sizzlende, saftigt!



TYPHOON

GØR DIN COMMODORE ORKAN-KOMPATIBEL

Typhoon er engelsk og betyder orkan.
Det er også navnet på Danmarks kraftigste Commodore-cartridge. Et nyt multi-modul, du smækker i din 64'er eller 128'er, hvis du vil udvide med en sand hvirvelvind af orkan-kraftige kommandoer –

- Old-funktion, der redder selv et NEW'et program!
- Resetknap, der altid standser et løbsk program!
- Listfrysning, der hindrer rulning af skærmen!
- Omsætning fra maskinkode til datalinier i BASIC!
- Valgfri udkobling af modulet, når det ønskes!
- Menustyret opstart med mange valgmuligheder!
- Byteshjælp, som konstant viser hukommelsesforbruget!
- Orkan-speed på tape save og load, 10 GANGE HASTIGHEDEN!
- Største tape back-up på markedet (hele 202 blokke).

Hvis du ikke synes, det er nok til at røre en storm op, så se, hvad Typhoon gør ved din diskettestation (1541, 1570 el. 1571):

- Hurtigloading fra diskette, hele 7 gange så hurtigt (ren orkan-tempo)!
- Formattering af ny diskette på bare 23 sekunder!
- Disk-utilities med masser af disk-kommandoer!
- Diskette monitor med separat spor/sector adgang!
- Gennemsøgning af en diskette for fejl!

Typhoon er navnet på vores nye modul.
Vi valgte det, fordi du får din helt egen lille orkan for 345.-

Kupon

JA-TAK, smid orkanen i min Commodore!

☐ 345.- kr. vedl. i check ☐ indsats på giro-nr. 9 50 63 73

Navn: ______________________

Adresse: ______________________

Post: ____________ By: ____________

sendes til: COMputer
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.